

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka

LINGVISTICKÁ CHARAKTERISTIKA SOUČASNÉHO KOMIKSU

(Linguistic characteristics of the present comics)

Vedoucí bakalářské práce: PhDr. Olga Palkosková, Ph.D.

Autor bakalářské práce: Aleš Hradečný

Bydliště: Novoborská 650, Praha 9, 190 00

Obor studia: Český jazyk a dějepis se zaměřením na vzdělávání

Typ studia: Prezenční

Rok dokončení BP 2014

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury.

Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze BP je identická s její tištěnou podobou.

V Praze dne 20.6.2014

.....

podpis

Na tomto místě bych rád poděkoval PhDr. Olze Palkoskové, PhD., za cenné rady, připomínky a odborné vedení při psaní bakalářské práce.

Obsah

1. Úvod	7
2. Definice komiksu	8
2.1. Pojem komiks	8
2.2. Komiks jako médium	9
2.3. Deváté umění a cesta k definici komiksu	10
2.4. Sekvenční umění	11
2.5. Ostatní definice	12
3. Stručná historie komiksu	14
3.1. Stručná historie světového komiksu	14
3.2. Historie evropského komiksu	21
3.3. Historie komiksu u nás	27
4. Jazyk komiksu	30
4.1. Součásti komiksu	30
4.1.1. Obraz	32
4.1.2. Panel	32
4.1.3. Mezera	33
4.1.4. Bublina	34
4.1.5. Titulek	35
4.2. Vzhled slov v komiksu	37
4.3. Koheze a koherence	37
4.4. Inference	39
4.5. Přímá a nepřímá řeč v komiksu	40

5. Analýza vybraných komiksů	42
5.1. Představení autorky	42
5.2. Představení analyzovaných děl	43
5.2.1. Anča a Pepík.....	43
5.2.2. Na odstřel	43
5.3. Jazyková analýza komiksu Anča a Pepík.....	43
5.3.1. Horizontální členění	44
5.3.2. Vertikální členění	45
5.3.3. Syntaktická rovina.....	46
5.3.4. Lexikální rovina	47
5.3.5. Morfologická rovina.....	48
5.3.6. Fonetická a grafická rovina	49
5.4. Jazyková analýza komiksu Na odstřel.....	51
5.4.1. Horizontální členění	51
5.4.2. Vertikální členění	52
5.4.3. Syntaktická rovina.....	55
5.4.4. Lexikální rovina	56
5.4.5. Morfologická rovina.....	57
5.4.6. Fonetická a grafická rovina	58
5.5. Porovnání obou analýz	59
6. Závěr.....	62
7. Seznam literatury.....	63
7.1. Primární literatura	63
7.2. Sekundární literatura	63
7.2.1. Knižní publikace	63
7.2.2. Články, recenze, rozhovory.....	65

7.2.3. Internetové stránky	66
8. Resumé	67
9. Summary	67
10. Klíčová slova.....	68
11. Key words	68
12. Seznam obrázků	68

1. Úvod

Komiks je médium, které si získává stále větší pozornost. Od začátku jeho existence se jeho popularita rozšířila zejména do zemí Severní Ameriky, západní Evropy či Japonska, kde je komiks poněkud „zaběhlejší“ než jinde.

Komiks se postupem času stává oblíbenějším i u nás. Setkáváme se s ním stále víc a hlavně v různorodějších formách, než tu bylo zvykem. V ČR dnes vychází několik časopisů zaměřených na komiks (Crew, Aargh!), každoročně je pořádána akce s názvem KomiksFEST!, kde jsou představována díla tzv. „pro dospělé“, komiksy s tematikou, která nezapadá do dříve obvyklé představy komiksu, totiž obrázkového sešitu plného násilí a vulgarismů. Tradiční dětské časopisy, na jejichž stránkách se český komiks ve 20. století vyskytoval nejvíce, sice už z velké části přestaly vycházet, komiks se ale stal stabilní součástí nabídky většiny knihkupectví, což je novinkou posledních let. Dnes už není překvapením, že tam mají komiksy vlastní polici, kde je k mání česká tvorba, ale i to nejlepší z toho, co světový komiks za poslední dobu přinesl. Český čtenář si tak může snadno rozšiřovat povědomí o tom, co to komiks je, čím může být a co umí. Není ničím zvláštním, že o komiksových novinkách na trhu se dnes dovídáme ze všech médií, včetně televize. (Foret, Kořínek, 2012, str. 9)

I přesto je komiks u nás stále vnímán jako podřadné umění, ve srovnání s „vyšší literaturou“, a to hlavně co se týče akademické sféry. Odborných publikací o komiksu, i přes jeho vzrůstající popularitu, stále není moc, a tak se nacházíme ve stavu, který už před lety výstižně popsal Will Eisner v úvodu své knihy *Komiks a sekvenční umění*:

„Komiks si získal silnou pozici v populární kultuře posledních dvou století, ale zejména kvůli své formě (jako jsou stripy či komiksové sešity) a svým tématům mu je jakožto médiu odpírána akademická pozornost. Zatímco všechny jeho hlavní součásti, jako design, kreslení, karikatura nebo psaní, jsou každá sama za sebe předmětem vědeckého zkoumání, této unikátní kombinaci nebylo věnováno mnoho místa (pokud vůbec) ani v literárním, ani ve výtvarném diskurzu.“ (Eisner, 1985, str. 5)

V první části práce se budu věnovat uvedení do problematiky. Zodpovězení otázky, co to vlastně komiks je, představením některých definic, které existují. Vycházet budu z knihy Willa Eisnera *Komiks a sekvenční umění (Theory of Comics and Sequential Art)*, jehož

myšlenky dále rozvíjí Scott McCloud ve své publikaci *Jak rozumět komiksu*, z evropského prostředí jsem vybral knihu Thierryho Groensteena *Stavba komiksu*. Dále nastíním stručnou historii vývoje komiksu až do podoby, jakou známe dnes.

Další část práce se bude týkat specifík komiksového jazyka, zejména vztahu obrazové a textové složky. Poté představím komiksové prvky, které se tohoto tématu přímo dotýkají. Vycházet budu především z knihy Maria Saraceniho *Jazyk komiksu* (*The Language of Comics*), ale také z výše jmenovaných publikací.

Nebudu zde psát o komiksu a jeho podobě *manga*, jak se označuje v Japonsku, komiks tam prodělal zcela odlišný vývoj a je nad možnosti této práce ho kvalifikovaně obsáhnout.

Ve druhé části se potom budu zabývat porovnáním dvou děl české komiksové autorky Lucie Lomové, jež byla původně známá jako autorka dětských komiksových příběhů *Anča a Pepík*, které vycházely v devadesátých letech v populárním časopise Čtyřlístek. Později se ale začala věnovat komiksu pro dospělé, jichž na přelomu tisíciletí vydala několik a kritikou byly tak dobře přijaty, že za ně obdržela několik cen. Provedu nejprve jazykovou analýzu komiksových příběhů z knihy *Anča a Pepík* (knihy vyšla v roce 2004, jedná se však o sborník komiksů z let 1990-2000) a detektivního příběhu *Na odstřel* z roku 2014, tyto vzápětí porovnáím a zjistím, zdali autorka zaznamenala posun v jazykové stránce svých komiksových děl.

2. Definice komiksu

2.1. Pojem komiks

Slovo komiks má svůj původ v anglickém „comic strip“, což je termín označující krátký pruh obrázků, obvykle jich bývá 3 až 5, (strip = proužek). Známe ho hlavně z novin, kde se nejčastěji objevuje. I v češtině se dlouho používalo označení comics, které bylo ale časem počeštěno na dnešní pojmenování komiks.

„Komiks – z anglického comics, comic strip, komický proužek, pás komických obrázků. Komiks se označuje i jinými, často nepřiliš výstižnými výrazy: obrázkový sešit, grafická novela, grafický román, obrázkový příběh.“ (Groensteen, 2005, str. 7)

Mario Saraceni se ve své knize *Jazyk komiksu* (*The Language of Comics*) ptá, jak je možné, že pojmenování komiks nesou i taková díla, jako je *Maus* Arta Spiegelmana,

pojednávající o sbližování otce se synem na pozadí vzpomínek na holokaust nebo *Palestina* Joea Sacca, jež líčí utrpení palestinského lidu a jeho utlačování ze strany Izraele. Důvod vysvětluje tím, že první stripy, které vznikaly, měly humorná, komická témata (v Americe se jim také po určitou dobu říkalo „the funnies“). V pozdější době, asi tak v sedmdesátých letech, se ve snaze reflektovat novou, umělečtější formu komiksu začal používat termín „grafický román“. Nahradit starý termín novým se však nikdy nepovedlo, a tak si pojem grafický román oblíbili spíše vydavatelé, jakožto marketingovou strategii, jak lépe komiks prodávat. Ve skutečnosti je rozdíl mezi pojmy „komiks“ a „grafický román“ pouze záležitostí obalu a na obsah nebo jednotlivé aspekty díla nemá vůbec žádný vliv. (Saraceni, 2003, str.4)

Podle francouzského komiksového teoretika Thierryho Groensteena vynalezl termín „grafický román“ Will Eisner, který jím chtěl zdůraznit zaměření na dospělého čtenáře. Groensteen s ním ale nesouhlasí: „ ... *necítím potřebu razit speciální termín pro... co vlastně? Pro propracovanější, „literárnější“, tlustší, černobílý komiks pro dospělé? Je to přece stále komiks. Podobné škatulky se jen těžko vymezují, a jejich vymezení se v každé zemi liší ...*“¹

2.2. Komiks jako médium

Médium je rozsáhlý pojem, obvykle označující jak knihy, noviny nebo časopisy, tak jakákoliv audiovizuální díla. Komiks za médium označuje Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu*, kde se pokusil vytvořit jednotný všeobecně závazný princip formy komiksu (Ryška, 2012, str. 24). Komiks tam znázornil jako prázdný džbán, s vysvětlením, že umělecká forma – médium – známá jako komiks, to je nádoba schopná pojmout jakékoli množství myšlenek a obrazů (McCloud, 2008, str.6). Nádoba, jako je např. skleněný džbán, tedy obsahu dává formu, ale s obsahem jinak nemá nic společného. Jaký bude obsah, to samozřejmě záleží na tvůrci, ale komiks je pouze „posel“, proto McCloud upozorňuje na to, abychom si nepletli poselství s poslem.(McCloud, 2008, str. 6)

¹ Matějček, Tomáš; Rozkoš z komiksu, rozhovor s Thierryem Groensteenem; A2; 2007, č.37

Metafora komiksu jako nádoby je ale velmi široká a jako definice nestačí, zahrnuje široké spektrum vizuálního umění, i takové, které bychom komiksem nazvali jen stěží. K posouzení toho, co potom tedy ještě komiks je a co už není, je potřeba podrobnější definice.

2.3. Deváté umění a cesta k definici komiksu

Komiks bývá někdy označován jako jeden ze žánrů literatury. Toto pojmenování ale není správné, stejně jako v literatuře nebo filmu rozlišujeme mezi detektivkou a romantickým, či historickým románem/filmem, můžeme i v komiksu rozlišovat jednotlivé jeho žánry. Nezpochybitelný je rozdíl mezi komiksovým seriálem určeným dětem a „dospělým“ komiksovým románem, jednotlivá díla ale můžeme dělit i z hlediska žánru, existují komiksy s historickou tematikou, romantické příběhy či sci-fi, apod.

„Komiks je dnes již příliš velký druh umění, aby se vešel pod literaturu jako žánr. Navíc, proč by měl být komiks zrovna žánr literatury a ne výtvarného umění?“²

Komiks je, stejně jako film, hudba nebo literatura, druhem umění. Vžilo se pro něj označení „deváté umění“. Tento termín pochází od francouzského filmového kritika Clauda Beylieho z počátku šedesátých let. Termín byl přijat z důvodu trefného pojmenování stále různorodějších projevů nového média, zejména ale vyjadřoval nárok na legitimní existenci mezi zavedenými, tradičními formami umění. (Ryška, 2012, str. 22)

Pesimistický postoj k budoucnosti komiksu jako jasně definovaného druhu umění zaujal ještě Thierry Groensteen, když si stěžoval, že jak veřejnost, tak muzea i knihovny považují komiks za infantilní, vulgární nebo bezvýznamný a ani relativní „legitimizace“ devátého umění ve Francii nepřinesla nějaké významné množství děl zkoumajících fenomén komiksu. Navíc o rozpravách, jež se o komiksu vedly, Groensteen prohlásil, že jsou vedeny krátkozrakou erudicí, nostalgií a zbožňováním. (Groensteen, 2005, str. 11)

Možnost spojit analýzu komiksu s jeho kulturním přijetím shrnul Scott McCloud v úvodu knihy Jak rozumět komiksu: *„Kdyby se však našla správná definice, mohla by se tím odhalit lživost těch stereotypů...a dalo by se prokázat, že potenciál komiksu je bezmezný a úžasný!“* (McCloud, 2008, str. 3)

²Holeček, Jan Úvod do komiksu

2.4. Sekvenční umění

Jednu z prvních knih o teorii komiksu má na svědomí Will Eisner. Jeho kniha *Theory of Comics and Sequential Art* (*Komiks a sekvenční umění*) je považována za jednu z nejlepších publikací o vyprávěcích metodách komiksu (Kruml, 2007, str.252). Jeho jméno také nesou jedny americké komiksové ceny, jakási komiksová obdoba filmových Oscarů.³ Eisner ve své knize komiks označuje jako sekvenční umění, za důležitou složku komiksu považuje posloupnost dvou či více obrazů (panelů) za sebou.

Jeho myšlenky převzal a dále rozvinul již zmiňovaný Scott McCloud, ve své knize *Jak rozumět komiksu*, aby vytvořil jednotnou definici zahrnující celý svět komiksu. K termínu sekvenční umění přidává obrat vizuální, ale vzápětí přichází na to, že tato definice by zahrnovala i animovaný film, takže přichází s klíčovou myšlenkou prostorové juxtapozice. Zatímco v animovaném filmu se promítá stále na totéž plátno, přístup u komiksu je rozdílný v tom, že jednotlivé rámečky jsou poskládány prostorově, každý na jiné, své vlastní místo. Prostor u komiksu tedy hraje stejnou roli jako u filmu čas. (McCloud, 2008, str.7).

Jelikož mu slovo „umění“ připadá příliš vágní, nahrazuje ho „sekvencí kreslených a jiných obrazů“. Taktéž přidává slovo „záměrná“, neboť chce oddělit autorský komiks od nahodilého sledu obrazů. Nakonec přidává i nezaměnitelnou funkci komiksu, takže úplná definice, jakou pro komiks vymezil, je tedy „*záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku*“.(McCloud, 2008, str.9).

Jako úplně zásadní považuje McCloud onu juxtapozici. Jeho definice nepovažuje za komiks kreslené vtipy nebo karikatury, ale už jakýmkoliv dvěma, třeba nezáměrně, vedle sebe umístěným obrazům, připouští potenciál stát se komiksem.⁴ Jeden samostatný obraz či kresba zůstávají stále jen jedním obrazem, ale už pouhou dvojicí se „*obrázek mění v něco víc, nabývá formy komiksu!*“ (McCloud, 2008, str 5). To je rozdíl mezi Eisnerem a McCloudem. Will Eisner se sekvenčnímu umění věnuje pouze jako prostředku, McCloud

³Bárta, Jan Jak číst komiks aneb o devátém umění

⁴ Šlerka, Josef Komiks/Jak mu rozumět

ve své knize definuje dvojici bezprostředně navazujících obrázků jako hlavní zásadu a organizační princip celého komiksu. (Ryška, 2012, str.26).

S juxtapozicí podle McClouda má souvislost ještě jeho druhý stěžejní pojem, a to ucelení (v originále používá autor anglický výraz „closure“, překladatel Richard Podaný zvolil výraz ucelení hlavně pro jeho neobsazenost jiným významem). Jedná se o proces, díky němuž si pozorovatel dokáže spojit dvě části v celek. Mezi dvojicí zobrazení působí lidská představivost, která spojuje dva rozdílné obrázky v jeden. „*At' už byly na začátku seberozdílnější, nakonec budou patřit k jedinému organismu.*“ (McCloud, 2008, str. 73).

Viz obrázek č.1. Na prvním panelu vidíme muže, jenž prchá před mužem jiným, jenž se po něm ohání sekerou. Druhý panel znázorňuje noční město a spolu s ním výkřik, tedy přesněji nápis – *Aíííí!!* Díky schopnosti ucelení si oba obrázky dovedeme spojit do jednoho společného děje a představit si scénu vraždy.



Obrázek 1 Pojem „ucelení“ podle Scotta McClouda

2.5. Ostatní definice

Definováním komiksu se zabývalo velké množství dalších autorů, jistě není v možnostech této práce je všechny zahrnout, tak uvedu jen některé příklady. Např. R.C. Harvey v knize *Comedy at the Juncture of Word and Image* vytvořil definici, že komiks je obrázkový

narativ nebo expozice, v níž slova (často přímo zasazená do obrázku v tzv. bublinách) doplňují význam obrázků a naopak. (Harvey, 2001, str.76).

Již zmiňovaný Thierry Groensteen ve své knize *Stavba komiksu* mluví o komiksu jako o narativním druhu s vizuální dominantou (Groensteen, 2000, str. 26). Tato definice není dokonalá, zahrnuje vlastně i jakýkoliv film. Groensteen však toto označení sám nebral jako konečné a ve své knize se jednotné definici brání. Navíc ještě nabízí dva postřehy, a to, že všichni musí uznat, že komiks: a) je nevyhnutelně (svou konstitucí) specifickou stavbou; b) aktualizuje pouze určité potenciality média na úkor ostatních, které jsou umenšeny či vyloučeny. (Groensteen, 2000, str.25). Z toho mu vyplývá, že při hledání podstaty komiksu nalezneme nikoli zanedbatelné, ale hojné množství odpovědí.

Mario Saraceni se také jednoznačné definici vyhýbá, zmiňuje však některé důležité aspekty tohoto média. Za nejdůležitější považuje a) Využití jak slov, tak obrázků a b) text organizovaný v sekvencích, kdy jsou jednotlivé textové útvary od sebe graficky odděleny. K tomu ještě přidává komentář, že přítomnost jak obrazů, tak textu, není typický pouze pro komiks, ale způsob, jakým v něm tyto dvě složky spolupracují, určité příznačný je. (Saraceni, 2003, str.5).

Pro úplnost přidávám ještě definici z české *Encyklopedie literárních žánrů*, kde je komiks definován jako „*intersémiotický narativní žánr, líčící událost či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem.*“ (Mocná a kol.2004, str.316).

Komiks je tu označen jako žánr, s dodatkem, že z žánrů populární literatury má blízko k thrilleru, fantasy či sci-fi. Což je v rozporu s definicemi autorů zmiňovaných výše. Z hlediska vnímání komiksu u nás je ale situace naštěstí již dost odlišná od dob, kdy kritici vystupovali proti Foglarovým Rychlým šípům: „*Obláčky, které šly hovořícím chlapcům od úst a vymezovaly dialog*“ byly považovány za „*nechutné, animální, v ušlechtilé dětské literatuře nepřípustné.*“⁵

Definice komiksu je tedy stále mnoho a žádná z nich nebyla zvolena za „oficiální“. Jednoznačně nejbližší k jednotící definici má však podle mého Scott McCloud a z jeho vymezení komiksu jako umělecké formy bude i tato práce dále vycházet.

⁵ Bureš Karel, 2009. V týmu s Foglarem. Příběh redaktora legendárních časopisů (in *Studia komiksu, Možnosti a perspektivy*, Olomouc 2012)

3. Stručná historie komiksu

3.1. Stručná historie světového komiksu

Historie komiksu je zajímavá, a zajímavé jsou i přístupy k ní. Jednotliví autoři vidí začátek komiksu každý jinak. Někteří datují vznik komiksu jako takového až do 19. století. Někteří (včetně *Encyklopedie literárních žánrů*⁶) hledají souvislost komiksu s jeskynními malbami z pravěku. Scott McCloud se svou definicí komiksu jako juxtaponovaného sekvenčního umění došel například ke Cortézově nálezů z roku 1519, předkolumbovskému rukopisu, což je jedenáctimetrová skládačka, vyprávějící osudy politika a válečníka jménem Osmý Jelen jaguáří dráp. Jako datum vzniku je uveden rok 1049. (McCloud, 2008, str.11).

Tato skládačka sice nemá ohraničené jednotlivé panely, ale přesto je možné rozeznat jednotlivé scény podle změny tématu, podobně jako u další historické památky, kterou autor považuje za komiks, totiž Tapiserie z Bayeux, viz obr. 2. Tato 70 metrů dlouhá vyšívaná tkanina zobrazuje události vedoucí k normanské invazi do Anglie v roce 1066, stejně jako invazi samotnou. Obrazové výjevy jsou doprovázeny textem v latině.



Obrázek 2 Tapiserie z Bayeux

⁶ Encyklopedie literárních žánrů, Mocná, Peterka a kol.

Prvky komiksu můžeme najít i na Trajánově sloupu. Jeho význam spočívá hlavně v tom, že byl určen pro veřejnost. Kruml k tomu říká, že obrazová forma spojená s textem byla při takové komunikaci s širokými vrstvami ideální, neboť byla pro všechny srozumitelná a navíc i atraktivní.(Kruml, 2007,str.16)

Naproti tomu nemůžeme za komiks označit egyptské hieroglyfy, neboť jejich podoba zastupuje zvuky, nikoliv realitu, a jsou tak předchůdci písma a ne komiksu. Nedá se to však říci o egyptských malbách, ve kterých lze po hlubším zkoumání objevit také příběhy, a to znamená komiks.(McCloud, 2008, str. 15)

Vznik komiksu tedy nelze přesně datovat, oba zmiňovaní autoři, jak Kruml, tak McCloud, přiznávají, že k úplně prvnímu komiksu na světě, nedospěli, *„řecké malby, japonské svitky, to vše by se mělo prostudovat“* (McCloud, 2008, str. 15), ale *„můžeme s jistotou říci, že pokusy vyprávět příběhy prostřednictvím obrazu a textu se táhnou lidskou historií jako červená nit už od počátku věků“*. (Kruml, 2007, str, 16).

Jako přelomová událost je chápán vynález knihtisku. Příběhy se tak dostaly k širšímu čtenářskému publiku a umožnily jednodušší rozšíření literárních děl.

V Anglii osmnáctého století taky prožívala rozkvět satira a karikatura, jeden z prvních umělců, kterého je třeba v této souvislosti zmínit, je William Hoghart. Tento malíř a grafik vytvářel satirické obrazy týkající se palčivých společenských témat, což lze vyčíst už z názvů jeho nejslavnějších děl, totiž *Život poběhlce* nebo *Život zhýralce*. Jejich zvláštnost spočívala v tom, že dohromady vyprávěly příběh. Jak jeho obrazy, tak rytiny se prodávaly jako ucelené soubory a tedy sloužily k tomu, aby si je divák prohlédl jednu po druhé, jako celek. (Kruml, 2007, str. 16).

Že byl knihtisk zásadním průlomem v cestě ke dnešnímu komiksu, na tom se většina teoretiků shoduje. Stejnou shodu nacházejí i v tom, že první ryze moderní komiks, jak ho známe dnes, a prvního komiksového hrdinu datují do devatenáctého století. Zde se však jejich cesty rozcházejí, a to zejména podle geografického měřítka. Mario Saraceni tak nachází prvního komiksového hrdinu v Ally Sloper, (viz obr. 4), jenž spatřil světlo světa v roce 1884 na stránkách britského časopisu Judy. Autory měl dva, spisovatele Charlese H.Rosse a jeho ženu, kreslířku Marii Duval. (Saraceni, 2003, str.1).



Obrázek 3 Ally Sloper's Half Holiday z roku 1887

Američtí autoři obvykle za první komiksovou postavu označují Yellow Kida, jenž začal vycházet v roce 1895 v nedělní edici New York World, kde jeho autor Richard F. Outcault vytvářel technické výkresy. Mickey Dugan alias The Yellow Kid (žluté dítě), byl plešatý kluk s křivými zuby, chodil ve směšně veliké žluté noční košili, pohyboval se ve slumech, které byly pro New York pozdního devatenáctého století typické. Milan Kruml vidí důvod oblíbenosti komiksových stripů v tehdejší americké společnosti, plné přistěhovalců z rozličných zemí celého světa, kteří mluvili každý jiným jazykem a anglicky se ještě pořádně nenaučili, hodně nových obyvatel USA bylo dokonce negramotných. Proto se obrázkové příběhy staly rychle oblíbenými. V tomto „jazykovém babylonu“ působily jasně

a promlouvaly k publiku jazykem, srozumitelným pro všechny. (Kruml, 2007) Příběhy Yellow Kida byly nebyly rozděleny panely, jednotlivé příhody se vešly do jednoho velkého obrázku, jenž zabíral většinou půlku novinové stránky. Postava Yellow Kida zprvu nebyla opatřena textem, později se na něm text začal objevovat, a to přímo na jeho žluté noční košili.

Outcaltovy textové bubliny, jichž v Yellow Kidovi využíval, si vzali za vzor i ostatní autoři a zanedlouho se začaly objevovat ve spoustě komiksových stripech nebo komiksových knihách.⁷ Yellow Kid pracoval s jazykem, když používal zvláštní slang typický zejména pro irské přistěhovalce.

„Yellow Kid byl několika generacemi historiků komiksu přijat za zásadní dílo v dějinách komiksové tvorby. V roce 1995 se slavilo stoleté výročí chvíle, kdy se dítě v noční košili poprvé zjevilo v Outcaltově obrázkovém seriálu. Oslavy zahrnovaly výstavy, vzpomínkové projevy nebo publikace, včetně souhrnného vydání všech jeho komiksových stripů.“⁸

⁷ Wood, Mary *The Yellow Kid on paper and stage, Contemporary illustrations*

⁸ Couch, N.C. Christopher; *Yellow Kid and the Comic Page*



Obrázek 4 The Yellow Kid

Díky okamžité popularitě těchto stripů se komiksové stripy staly každodenní součástí novin, kde se začalo prosazovat větší množství autorů. Ve třicátých letech se jejich oblíbenost donesla až k vydavatelům, kteří v té době začali vydávat první sbírky komiksů, a ne pouze kolekce novinových stripů. Tyto na komiks zaměřené časopisy, jako *New fun comics* (1935), *Detective comics* (1937) nebo *Action comics* (1938), se staly domovem všech budoucích komiksových hrdinů, známých dodnes. Mario Saraceni datuje první takový časopis s originální tvorbou do roku 1935, totiž výše zmíněný *New fun comics* (Saraceni, 2003, str. 2). Will Eisner ve své knize *Komiks a sekvenční umění* umisťuje vznik „comic books“ už do roku 1934. (Eisner, 1985, str. 7). Nezmiňuje název konkrétního titulu, ale pravděpodobně myslel časopis *Famous Funnies*, který se na novinových stáncích objevil v červenci 1934.⁹

⁹ Goulart, Ron. "The Funnies: I", *Comic Book Encyclopedia*

V časopisu *Ace comics* se v roce 1936 zrodil první maskovaný superhrdina, The Phantom.¹⁰ O dva roky později potom spatřila světlo světa nejslavnější postava tohoto druhu, Superman. Objevil se hned v prvním vydání výše zmíněného časopisu *Action comics*. Ústřední téma hlavního hrdiny, dvojí život maskovaného mstitele, se stalo inspirací pro mnoho dalších autorů a bylo využito v mnoha jiných komiksových dílech, jako např. v Batmanovi, jenž vznikl v roce 1939 pro *Detective comics*, a v mnoha dalších.(Saraceni, 2003, str.2).

Ve čtyřicátých letech došlo k přesycení publika komiksy se superhrdinskou tematikou a komiks se zaměřil více na detektivní příběhy a horory. Jelikož s postupem času v komiksových knihách přibývalo zločinu a násilí, začaly se nejrůznější autority obávat, jaký vliv by takové publikace mohly mít na děti a mládež. Největším kritikem se stal psychiatr Frederic Wertham a jeho publikace *Seduction of the innocent (Svádění nevinných)*. (Saraceni, 2003, str. 3) V padesátých letech tak byly běžné kampaně proti komiksu, což mělo za následek, že si komiksová nakladatelství sama vytvořila vlastní pravidla pro vydávání komiksů, jednalo se vlastně o autocenzuru. Tzv. Comics Code Authority byl vyhlášen v r.1954. Anna Mikušáková ve své knize *Comics* dává za příklad desatero firmy Premium:

1. Účel nesvětí prostředky. Hrdinové nesmějí libovolně porušovat morální zákon, i když jde o dobrou věc.
2. Příběh nesmí obsahovat podněty pro dětskou zločinnost.
3. Zločin se nevyplácí. Každý zločin musí být potrestán.
4. Vyhýbejte se dráždivým kresbám.
5. Nezesměšňujte úřady a veřejné úředníky.
6. Hrdinové nemají být bezprostřední příčinou smrti zločinců.
7. Vyhýbejte se scénám mučení, zvláště jsou-li do děje zapojeny děti.
8. Nepoužívejte hrůzostrašné scény a zohavení.
9. Supermani. Pozor na „super“ materiál. Vyhýbejte se líčení hrdiny jako poloboha.

¹⁰ The Daily Strip

10. Vyhýbejte se braní jména Božího nadarmo a od jmen Božích odvozenému klení. (Mikušáková, 1995, str. 9)

Od té doby se všechny komiksy, jenž měly být vydány, musely nejprve schválit a v případě, že kontrolou prošly, byl na jejich obalu vytištěn nápis „Approved by the Comic Code Authority“ (Schváleno CCA). Tato intervence zasadila komiksu velkou ránu. Počet vydaných komiksů se zmenšil o 50%, hodně nakladatelů čekal bankrot. (Kruml, 2007)

V šedesátých letech zažily znovuzrození hrdinské komiksy, často se sci-fi tematikou, jako například v dnešní době známí X-Men či Fantastická čtyřka. Mírou své reality a nadsázky okouzli čtenáře Spiderman. Kesvé největší slávě se dostalo vydavatelství Marvel.

V této době je ale daleko důležitější zrození tzv. undergroundového komiksu, jenž byl vydáván pod názvem „comix“. Tato díla se vyznačovala jak experimentální formou, tak obsahem, a co je podstatné, byla určena zejména dospělým čtenářům. Tento komiks si dokázal získat vážnější zájem a v roce 1978 vyšel zásadní počín Willa Eisnera *Smlouva s Bohem*, považovaná za první grafický román vůbec.

Zlomovým počinem, který definitivně zařadil komiks mezi respektované, vyspělé umělecké formy, se stal *Maus* Arta Spiegelmana, vydaný v letech 1985-1992. Kniha, v níž autor líčí zkušenosti svého otce s nacistickým koncentračním táborem Osvětim, se nesmazatelně zapsala do mezinárodního povědomí a upoutala na sebe pozornost jak čtenářů, tak i kritiků a vědců. (Saraceni, 2003, str.3).



Obrázek 5 Art Spiegelman: Maus

3.2. Historie evropského komiksu

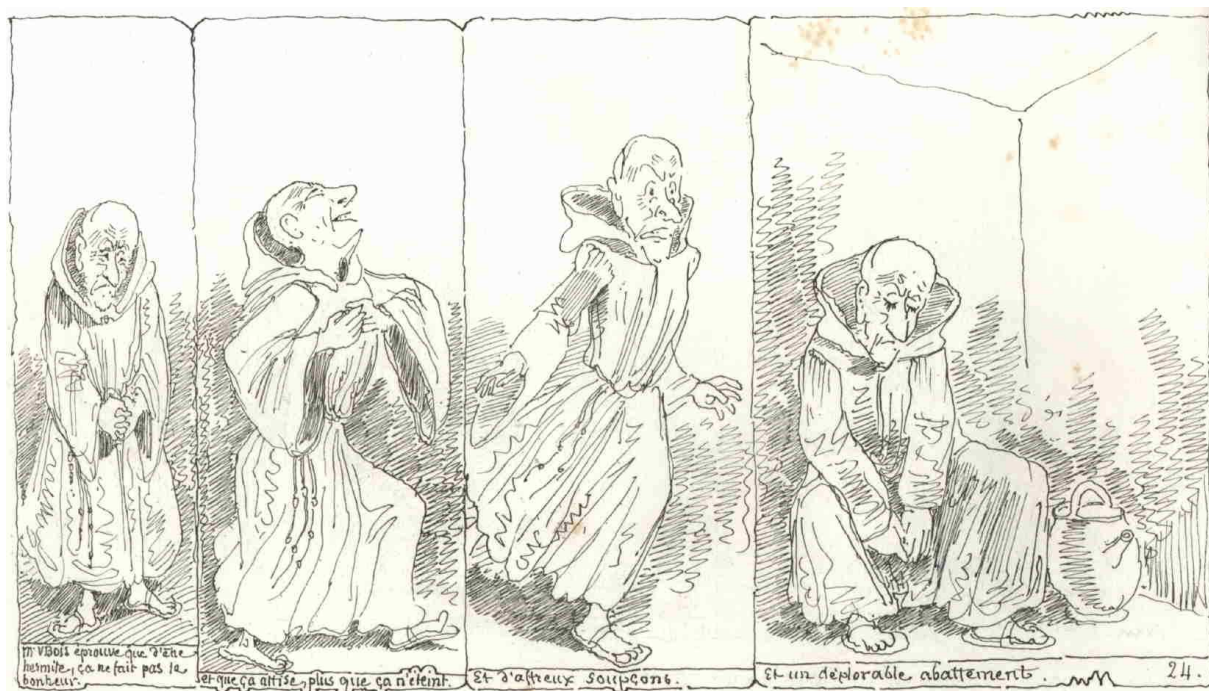
V Evropě je za otce komiksu považován kreslíř švýcarského původu, původní profesí učitel Rudolph Töpffer. Jedním z autorů prosazujících tuto historickou interpretaci je francouzský sémiotik a bývalý ředitel Muzea komiksu v Angoulême, Thierry Groensteen, jenž o Töpfferovi píše, že „koncem roku 1820 vynalezl příběhy v rytinách“ (Groensteen, 2005, str.11). To mělo za následek i teoretické zkoumání nového způsobu vyprávění, snad i proto vydal Töpffer v roce 1845 *Esej o fyziognomii* (*Essai de physiognomonie*), první jakousi „obranu“ či osvětlení komiksu, v níž se mimo jiné zabýval

možnostmi sekvenčního vyprávění, z nějž se později vyvinul komiks. V interview pro časopis A2 se na otázku, koho považuje za zakladatele komiksu a proč, vyjádřil Groensteen takto:

„Podle mého byl nejdůležitější Töpffer On jediný poznal potenciál nového média. V jeho dílech si komiks poprvé uvědomil sám sebe.“¹¹

Scott McCloud se tu přiklání na stranu Groensteena, přestože v jeho interpretaci dějin komiksu není Töpffer na prvním místě. Williama Hogartha a jeho soubory obrazů a rytin, jejichž vznik se datuje už do osmnáctého století (*Život prostitutky* – 1731), sice považuje za významný mezník ve vývoji sekvenčního umění, o Rudolphu Töpfferovi mluví McCloud už přímo jako o „otci komiksu“. Mluví o tom, že v Töpfferových příbězích je pracováno s karikaturou a jednotlivé výjevy či obrazy příběhu jsou ohraničeny panely. Hlavním důvodem, proč zrovna u tohoto ženevského autora začíná moderní komiks, je to, že v jeho příbězích se poprvé v Evropě projevuje vzájemné propojení a závislost slov a obrázků. Töpffer sám bral svůj vynález jako koníček, tvrdil, že komiks je určen spíše pro dětské publikum nebo pro nižší vrstvy společnosti. Z témat jeho příběhů je znát, že je neměl v úmyslu vydávat, měly sloužit hlavně pro pobavení jeho blízkých. Jeho nejslavnějším počinem jsou *Příběhy M. Vieux Boise* (*Histoire de M. Vieux Bois*, později s úspěchem v Americe vydaná pod názvem *Dobrodružství Obadiaha Oldbucka* – *The Adventures of Obadiah Oldbuck*), viz obr. 3. Sám o sobě tvrdil, že není výtvarník ani spisovatel, a neuvědomil si tak, že „vytvořil a ovládl uměleckou formu, která není ani jedno z těch dvou a zároveň je obojím a která má svébytný jazyk.“ (McCloud, 2008, str. 17).

¹¹ Matějček, Tomáš; Rozkoš z komiksu, rozhovor s Thierryem Groensteenem; A2; 2007, č.37



Obrázek 6 Obrázkový příběh Rudolpha Töpffera, Monsieur Vieux Bois, z roku 1839

Že Töpffer nebral svou komiksovou tvorbu vážně, nebylo nic neobvyklého. Komiksoví autoři se v té době, ale ještě i dlouho potom, nesetkávali s takovým všeobecným přijetím jako tvůrci věnující se jiným formám umění. Komiksové umění bylo v začátcích, ale i skoro po celé dvacáté století považováno za něco podřadného, nedůstojného pro vzdělané lidi. I proto si komiksoví autoři často říkali ilustrátoři, komerční výtvarníci či karikaturisté. (McCloud, 2008, str. 18).

V počátku dvacátého století se evropský komiks nacházel ve stínu toho amerického, odkud byla taky většina produkce dovážena. Evropští autoři se ale americkou tvorbou nechali inspirovat a v průběhu století se tak už čtenáři setkávali se svébytnou evropskou tvorbou. Rozdíl mezi USA a Evropou byl také zpočátku v rozdílném publiku, pro nějž byly komiksy určeny. Zatímco v Americe měli komiks v oblibě dospělí, ten evropský byl zprvu určen zejména dětskému čtenáři.

Kniha *Comics: Stručné dějiny*, spojuje začátek moderního evropského komiksu se jménem Alain Saint-Ogan. Tento autor je tvůrcem komiksových dobrodružství Ziga a Puceho (Zig et Puce). Příběhy dvou chlapců a jejich ptačího kamaráda Alfréda vyšly poprvé v roce

1925 v novinách l'Excelsior a započaly vývoj tzv. franko-belgického komiksu¹² neboli *bandes dessinée*, jak bývá komiks ve frankofonním prostředí označován.

Mezi pokračovateli Alaina Saint-Ogana zaujímá důležité místo Georges Prosper Remi, belgický autor, známý pod svým pseudonymem Hergé, autor asi nejslavnější postavy evropského komiksu, detektiva Tintina. (Saraceni, 2003, str. 2).

Tintinova dobrodružství (Les Aventures de Tintin) vyšla poprvé v roce 1929 a stala se jedním z nejúspěšnějších evropských komiksů. Tintin je reportér s detektivními sklony, jehož hledání zločinců, pokladů či ztracených artefaktů zavede až do nejzazších koutů našeho světa, kam jej neváhají následovat i jeho četní přátelé, v čele se psem Filutou (v originále se jmenuje Milou). Hergé zakomponoval do svých příběhů reálné události a témata, která se dostala do belgického povědomí – od objevování vesmíru až po blízkovýchodní válčení o ropu – a v příhodách svého detektiva je oživil a čtenářům představil v zajímavé a dobrodružné formě.¹³

Tintinova dobrodružství se proslavila po celém světě, přeložena byla do sedmdesáti jazyků a prodalo se více než 200 milionů výtisků.¹⁴

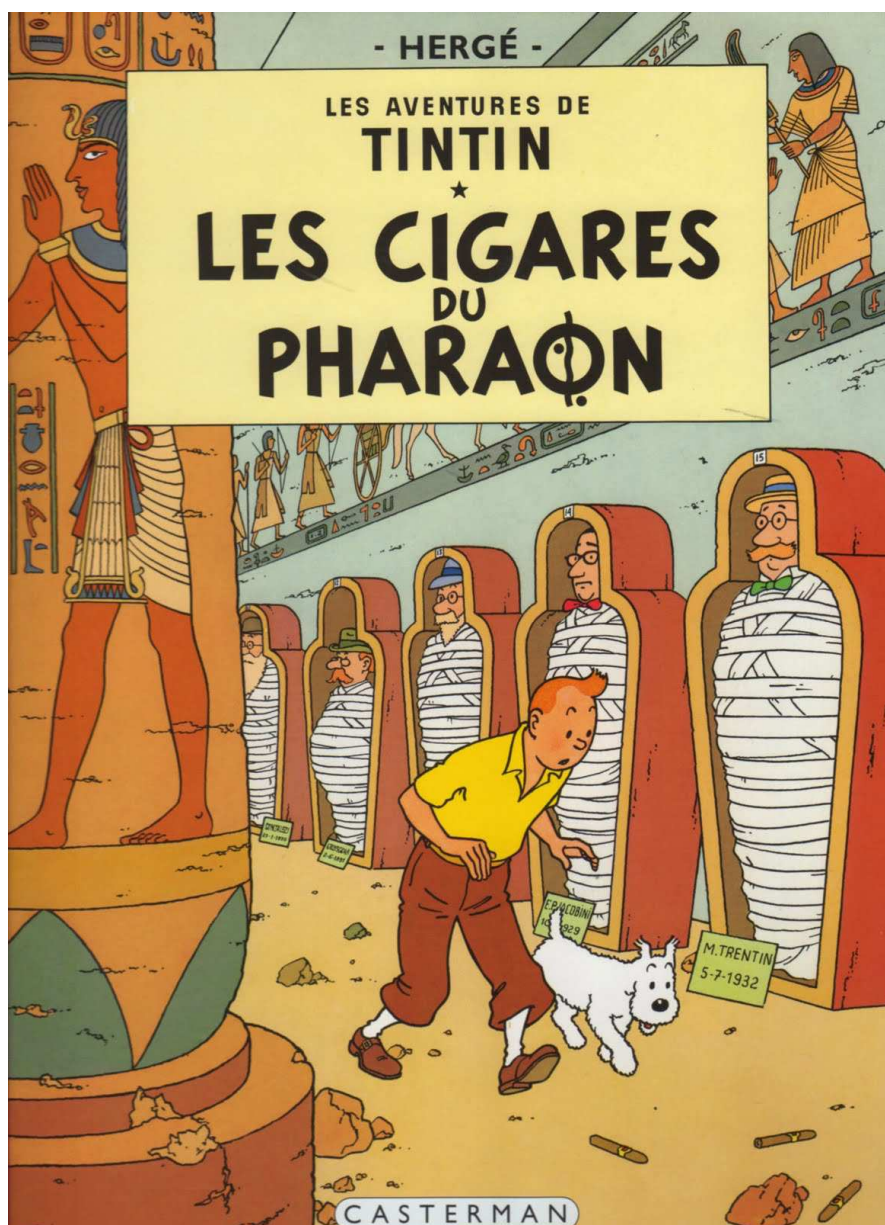
Hergé bývá označován jako průkopník žánru, byl první, kdo v komiksu použil styl „čistá linka“ (claire ligne), čímž inspiroval pozdější tvůrce i celý umělecký styl pop-artu.¹⁵ Na Hergého příkladu ukazuje McCloud, na jakém principu funguje v komiksu to, že se čtenář s postavami snadno ztotožní. „... u některých komiksů je tenhle nesoulad ještě výraznější. Například belgická škola „čisté linky“, jako u tvůrce Tintina Hergého, spojuje velice ikonickou kresbu postav s nezvykle realistickým pozadím. Taková kombinace dovoluje čtenáři, aby si nasadil masku postavy a bezpečně vstoupil do světa, který stimuluje smysly.“ (McCloud, 2008, str. 43).

¹² Lambiek Comiclopedia, heslo „Alain Saint-Ogan

¹³ Oficiální stránky Tintina

¹⁴ Farr, Michael *The Adventures of Hergé*

¹⁵ Pleban, Dafna *Investigating the Clear Line Style*



Obrázek 7 Tintin a faronovy doutníky z roku 1955

S nástupem druhé světové války a s německou invazí došlo k úplnému znemožnění dovozu amerického komiksu do Evropy. Vydavatelé se ale setkávali se stále větší poptávkou po nově oblíbeném médiu, a tak začali podporovat místní umělce v jejich tvorbě. Období německé okupace nemělo sice dlouhého trvání, evropským autorům však poskytlo jedinečnou příležitost a povzbuzení v jejich činnosti.¹⁶

¹⁶ Pleban, Dafna *Investigating the Clear Line Style*

Další Belgičan, Pierre Culliford, tvořící pod pseudonymem Peyo, vytvořil v roce 1946 příběh *Johan a Pirlouit* (*Johan et Pirlouit*), odehrávající se na středověkém pozadí. Hlavní hrdina, statečné páže, a jeho trpasličí přítel se ve svých dobrodružstvích setkali i s malými modrými postavami, které později vešly do dějin jako *Šmoulové* (*Smurfs*). Poprvé se objevili v roce 1958 a od roku 1960 získali vlastní komiksový seriál. (Kruml, 2007)

Ve Francii ve čtyřicátých letech vznikl zákon, jímž měly být chráněny děti před násilím, zobrazovaným v americkém komiksu, a jenž tedy zakazoval dovoz amerického komiksu. Z toho důvodu se francouzským domácím autorům zmenšila konkurence a naopak byli nabádáni k domácí tvorbě. Tak se v roce 1959 setkali dva autoři, spisovatel René Goscinni a kreslíř Alberto Uderzo, kteří měli pro vydavatelství Édi Presse vytvořit nový komiks, jenž by se odehrával v historii. Vznikla tak postava Astérix a jeho přátel, nepoddajných Galů, vzdorujících římské okupaci. Téma okupace nebylo náhodné, francouzská politická reprezentace, v čele s prezidentem Charlesem de Gaullem, se v té době snažila svým občanům vrátit válkou ztracené sebevědomí a hrdost. V malé galské vesnici, jež vzdoruje okupantům, tak můžeme hledat alegorii k francouzské odbojové činnosti za druhé světové války.¹⁷

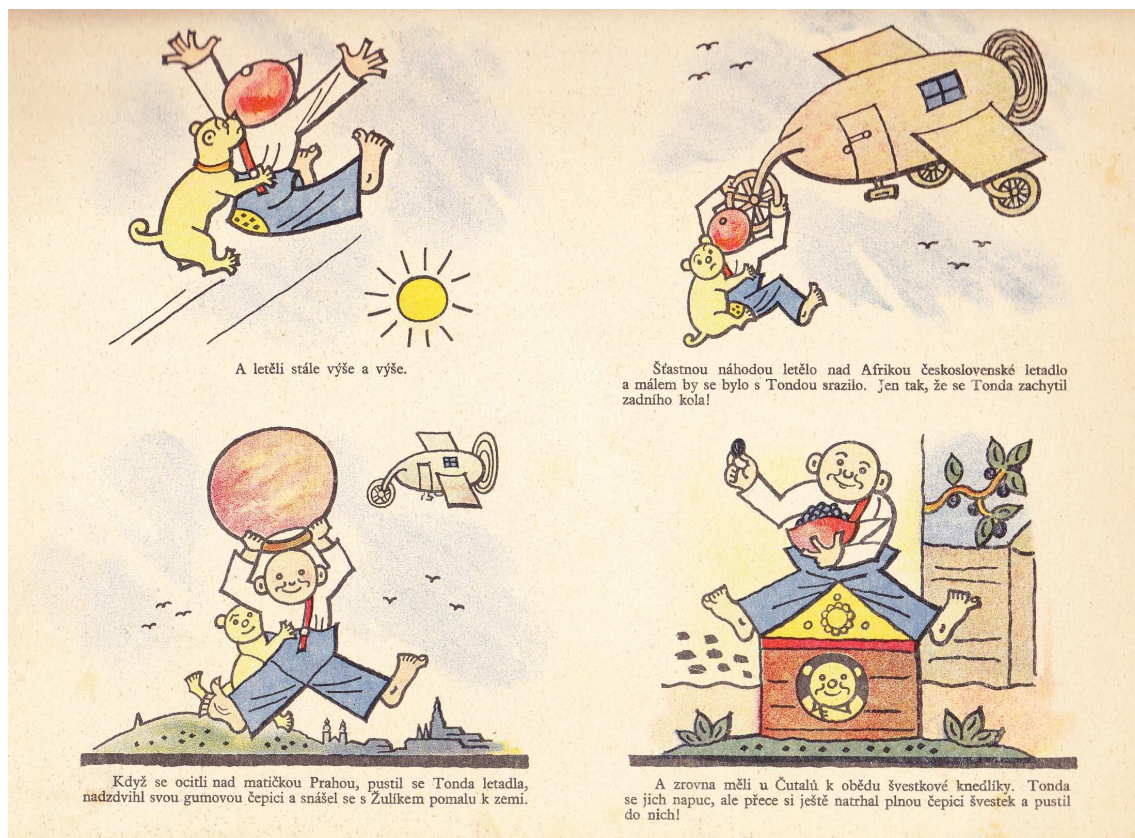
¹⁷ Astérix: Fenomén a souvislosti

3.3. Historie komiksu u nás

V Československu se první komiksy začaly objevovat v meziválečném období. V počátku vycházely v Humoristických listech nebo v časopisech jako Paleček nebo Šípy. Většinou však nešlo o domácí tvorbu, ale překlady z angličtiny či z francouzštiny.

Jeden z prvních autorů českého domácího komiksu byl Josef Lada, jenž mezi lety 1908 a 1916 přispíval krátkými příběhy do Humoristických listů. Jeho pozdější komiks na motivy Švejka Jaroslava Haška otisklo České slovo ve své nedělní příloze.¹⁸

V roce 1928 se Lada pokusil o kreslený seriál na pokračování, začal tak vznikat komiks *Dobrodružství Tondy Čutala*, jenž vyšel poprvé v roce 1929 v Českém slovu, konkrétně v jeho dětském koutku, z něhož se potom stala samostatná příloha Slovíčko.¹⁹



Obrázek 8 Dobrodružství Tondy Čutala; Lada, Josef (1929)

¹⁸ Historie komiksu komix.kvalitne.cz

¹⁹ Fencel, Ivo Historie Ladových kreslených komiksů a vyprávění

Dalším českým předválečným autorem komiksů je Ondřej Sekora, jenž se proslavil svou postavou Ferdy Mravence. V jeho příbězích z hmyzího světa se mísí situační komika s parodováním lidského chování. Ondřej Sekora se prý pro své příběhy inspiroval u Walta Disneyho.

Jako první český komiks se jistě každému vybaví *Rychlé šípy* Jaroslava Foglara, a to i přesto, že Foglar byl spisovatel a obrázky do komiksu nekreslil. Na komiksu se jako autoři podíleli postupně kreslíři Jan Fischer, Václav Junek, Bohumír Čermák a Marko Čermák. (Nosek-Windy, 1999).

Foglarovi vyšlo několik povídek, jež byly vydány nakladatelstvím Melantrich v novinách České slovo. Foglar Melantrichu v roce 1935 navrhl založení nového časopisu pro děti školního věku. Nakladatelství souhlasilo a tak vznikl časopis Malý hlasatel, v němž poté ve spolupráci s Janem Fischerem Foglar vydal prvních deset příběhů Rychlých šípů, v nichž této vzorné partě tvořili protiváhu Černí jezdci a které z dnešního pohledu tvoří uzavřenou část. Čtenářská odezva si ale vynutila pokračování, a tak vznikala další a další pokračování dobrodružství Foglarových hrdinů. (Nosek-Windy, 1999)

*„Vydávání comicsu bylo často v socialistické éře zastavováno. Rychlé šípy vycházely v letech 1946-1948 v časopise Vpřed, v letech 1969-1970 byly vydány knižně a po roce 1989 časopisecky a souhrnně knižně (1999). Příběh o tajemství Vontů a sporech dvou part, který tvořil ústřední téma, podněcoval čtenáře k identifikaci s hlavními hrdiny a naplňoval touhu dospívajících po uzavírání tajných bratrstev. V současné době jeho obliba klesla a role Rychlých šípů je významná především z hlediska historie českého komiksu.“*²⁰

V padesátých a šedesátých letech vycházel komiks prakticky jen v časopiseckých seriálech anebo v následně sebraných sešitech, jako byly *ABC mladých techniků a přírodovědců* nebo *Mateřídouška*. (Prokůpek, 2008). V roce 1969 pak v nakladatelství Orbis vyšlo první číslo časopisu *Čtyřlístek*. První příběh se jmenoval *Vynález doktora Myšpulína* a jeho autor, Jaroslav Němeček, zprvu nepočítal s pokračováním. Později si velký zájem čtenářů vynutil další díly, se kterými již Němečkovi pomáhali další spisovatelé, zejména Ljuba Štíplová, ale i Libuše Koutná, Hana Lamková a další.²¹

²⁰ Historie komiksu komix.kvalitne.cz

²¹ Historie Čtyřlístku / Zajímavosti, Knihovnička Čtyřlístek

V komiksu vystupují čtyři zvířecí hrdinové, Myšpulín, Fifinka, Pind'a a Bobík, kteří spolu prožívají mnohá dobrodružství. Ve Čtyřlístku se ale postupem času objevovali další a další postavy a jejich vlastní seriály. Byli to například Polda a Olda, Káťa a Škubánek, Rexík či Anča a Pepík.

Čtyřlístek vychází dodnes. Od roku 1990 už ho vydává samostatné nakladatelství Čtyřlístek. Dnes vychází Čtyřlístek dvacetkrát ročně, přibližně v nákladu 40 000 výtisků. Na konci roku 2010 vyšlo již pětisté číslo.²²

Autorský kolektiv SEQUENCE se na historii českého komiksu dívá pohledem generací, pod tímto pojmem si představují jak určitou skupinu tvůrců, kteří v tomto období působili, tak i jeho čtenáře. V období těchto generací vidí určité vzednutí komiksu. První generace je umístěna do období kolem druhé světové války, druhá generace do doby reprintů Rychlých šípů z let 1967-70, další se týká časopisů *ABC* a *Čtyřlístek* a jejich vydávání v sedmdesátých a osmdesátých letech. Následuje generace časopisu *Kometa* (také generace 89) a poté poslední dvě, tedy generace časopisu *CREW* (1997-2000) a poslední, současná, generace nula, jejíž autoři dodnes publikují. (Sequence, kol. autorů, 2010)

Porevoluční časopis *Kometa* vyšel celkem 36 krát (do roku 1992) a vycházela v něm zejména díla českých tvůrců, několik vynikajících sérií pro mládež, vyšly v ní také reprinty Rychlých šípů či Káji Saudka. Tento časopis stvořil první generaci tuzemských porevolučních čtenářů. (Sequence, kol. autorů, 2010). Jako samostatný žánr působil v devadesátých letech satirický komiks, který reflektoval politickou situaci. Vycházely komiksy jako *Zelený Raoul*, *Dlouhý nos* nebo *Klep*, jako součásti společenských časopisů.²³

Po roce 1992, kdy přestal vycházet časopis *Kometa*, se projevilo, že o český komiks není větší zájem, a tak skoro přestal vycházet. Do roku 1997 nevyšel prakticky žádný.

V roce 1997 začal vycházet časopis *CREW*, v němž sice zpočátku vycházela výhradně díla cizích autorů, svou soutěží z roku 1999 „Zemřít znamená nežít“, podchytila nastupující

²² Podskalská, Jana *Tvůrci čtyřlístku oslavují, vychází pětisté číslo*, Deník.cz

²³ *Třetí tisíciletí – tisíciletí českého komiksu?*, komiks.cz

generaci komiksových tvůrců, jejichž díla pak začala vycházet v novém sborníku *Aargh!*. (Sequence, kol. autorů, 2010).

V neposlední době se u nás začalo dařit komiksům ve formě černobílých románů. Černobílost je zčásti způsobena ekonomickými podmínkami, na druhou stranu však umožňuje větší expresivitu. Mezi nejdůležitější jména tvořící po roce 2000 patří Branko Jelinek, autor trilogie *Oskar Ed* (2003-2006), Jaroslav Rudiš, jehož *Alois Nebel*, stvořený ve spolupráci s Jaromírem 99 (2003-05), si získal širokou popularitu, zřejmě i tím, že nejprve vycházel jako strip v časopisu Respekt, byl dokonce i zfilmován.

Další díla, která stojí za zmínku, jsou *Voleman* Jiřího Gruse (2007), ve Francii oceněný román Lucie Lomové *Anna chce skočit* (2007) či *Bomber* Jaromíra 99 (2007). (Prokūpek, 2008).

4. Jazyk komiksu

4.1. Součásti komiksu

Nejdůležitějšími vlastnostmi komiksu jsou využití slov a obrázků dohromady a to, že je text rozdělen do samostatných celků, graficky od sebe oddělených.

To, jak v něm spolupracují lingvistické a grafické elementy, je pro komiks jako uměleckou formu zcela unikátní. Také to, že je organizován do panelů, je jeho základní charakteristikou a také tím, co ho odlišuje od obrázkových vtipů, jež obvykle neobsahují více než právě jeden panel.

Jelikož komiks využívá spolupráce jazykové složky se složkou grafickou, přebírají obě složky nějaké vlastnosti a funkce složky druhé. Lingvistika rozděluje slova na plnovýznamová (autosémantická), která nesou obsah výpovědi, a neplnovýznamová (synsémantická), jejichž smyslem je jejich gramatická funkce ve větě. V komiksu jsou stejně tak prvky plnovýznamové a neplnovýznamové, nebo, jak je označuje Saraceni, prvky *obsahové* a *funkční*. (Saraceni, 2003, str.5).

[illegible]

31

V tomto ukázkovém příběhu je možné poukázat na několik zajímavých prvků, co se týče jejich funkce. Funkční prvky ukazují například čas nebo místo, čímž drží jednotlivé panely a tím i celý příběh pohromadě.

V panelu č. 1 plní takovou funkci titulek v horní části. V témž panelu je v bublině nakreslena nota. Ta reprezentuje to, že si postava za chůze brouká nějakou melodii.

Pod tečkami v panelu č. 5 si čtenář představí, že si postava během listování stránkami myslí něco pro sebe.

Kapky potu v panelu č. 6 znamenají nějakou vnitřní nervozitu nebo neklid postavy na obrázku.

A konečně, když autor použil symboly dolaru v panelu č. 8, měl tím na mysli, že si postava odnáší sešity s vidinou snadného zisku a zbohatnutí. (Saraceni, 2003, str. 7).

Anglické slovo *flip* v panelu č. 5 reprezentuje další fenomén, o němž je potřeba se zmínit, totiž onomatopoická neboli zvukomalebná slova, která napodobují přirozené zvuky. Jejich výskyt je v komiksu více než bohatý, častá bývají citoslovce jako *Bang!* nebo *Prásk!* při výstřelu, *Chacha!* při smíchu, apod.

Pro ujasnění je důležité uvést pojmy, se kterými komiks pracuje, představit si je a pokusit se o stručnou definici. Thierry Groensteen ve své knize *Stavba komiksu* pracuje s širokou škálou pojmů, jako jsou strana, dvoustrana, arch, strip nebo hyperrámec. V této práci uvádím jen ty pojmy, které se nějakým způsobem dotýkají jazyka a jeho podoby v komiksech.

4.1.1. Obraz

Obraz je základním prvkem jakéhokoliv vizuálně narativního díla. Je to statický fragment, který má omezenou výpovědní hodnotu, obvykle popisuje nějaké místo nebo postavu. Teprve v souslednosti několika obrazů vzniká celek, v němž je ukrytý obsah. Obraz tak plní roli podobnou jednotlivým větným členům či větám v souvětí. (Groensteen, 2000, str.21).

4.1.2. Panel

Panel je termín používaný anglicky píšícími autory. Frankofonní část zastoupená Thierrym Groensteenem rozlišuje ještě vinětu, což je jakási „vnitřní část“ obrazu, již ohraničuje rámeček. Angloameričtí teoretici komiksu rámeček od panelu neoddělují, z tohoto přístupu

vychází i tato práce. Viz Eisner, *Komiks a sekvenční umění*: „...abychom mohli tyto události uzavřít v toku vyprávění, musejí být rozčleněny do jednotlivých výsečí. Těmito výsečím se říká panely nebo také rámečky.“ (Eisner, 1985, str.38).

Na stránce obvykle bývá šest až devět panelů. Tyto panely obvykle zobrazují jednotlivé okamžiky příběhu. Někdy se jim také říká „zmrazené momenty“ a jsou přirovnávány k fotografiím, ale to není příliš šťastné pojmenování. Panel, na rozdíl od fotografie, totiž často zobrazuje dialog, jenž trvá delší dobu než vyfocení fotografie. Nejde ale jen o dialog, Saraceni např. na obrázku výše zmiňuje panel č. 5, kde je zachycena osoba při čtení, jedná se tedy o záležitost na delší dobu, než pouhý snímek z fotoaparátu. (Saraceni, 2003, str.7).

Trvání děje v panelu může být také znázorněno jeho délkou, panel obsahující dlouhotrvající činnost bývá delší než takový, který zachycuje jenom časový bod (viz obr. 10, let kamenu vs. jeho dopad do vody).



Obrázek 10 The Language of comics; Saraceni, Mario; The components of comics (2003)

4.1.3. Mezera

Mezera, některými autory označovaná jako *škarpa*. (McCloud, 2008, str. 66), je prázdné místo mezi jednotlivými panely. Bývá jí přiznávána velká důležitost, protože pokrývá

všechnen děj a souvislosti, jež se odehrávají mezi jednotlivými momenty, vyobrazenými v panelech. Mezery bývají různě široké, v některých komiksech nebývá vůbec žádná. Její význam to ale nemění, je to pouze stylistická záležitost. Mezera zapojuje do „hry“ čtenářovu fantazii, a funguje tak podobně, jako prázdné místo mezi jednotlivými větami či řádky v textu. I v textu je totiž vždycky něco, co autor nedopověděl a čtenář si to musí domyslet sám. (Saraceni, 2003, str. 9).

O mezeře a čtenářské zkušenosti viz také odstavec o „ucelení“ Scotta McClouda, v kapitole 2.4. Sekvenční umění.

4.1.4. Bublina

Tento prvek si většina lidí s komiksem ihned spojí, dalo by se říct, že se stal komiksu symbolem (viz logo českého KomiksFest!u na obr. 11).



Obrázek 11 Logo českého KomiksFest!u

Bublina je místo, kde bývá v komiksu umístěna většina textu, obsahuje řeč nebo myšlenku, od toho se taky vžily termíny *řečová bublina* a *myšlenková bublina*. Bublina bývá ve většině případů znázorněna formou oválu nebo obláčku, ale jsou možné i obměny. Různé variace, jako třeba hranaté bubliny, mají za cíl např. podtrhnout umělecké zaměření příběhu, apod.

Konec bubliny směřuje k postavě, která řeč pronáší nebo si něco myslí. Obvykle mívá formu ostré šipky, ale není to pravidlem. V některých případech zaujímá místo šipky přímá čára. V případě, že se jedná o myšlenkovou bublinu, hrají roli šipky malá kolečka.

Bubliny v komiksu nahrazují uvozovací věty, používané v kombinaci s přímou řečí, jako jsou: „On řekl:“ nebo „Ona si myslela:“ (Saraceni, 2003, str.9)

4.1.5. Titulek

Kromě bubliny se v komiksu vyskytuje text ještě v jednom stavebním prvku, a to v titulku. Na rozdíl od bubliny není titulek přímou součástí panelu, ale bývá umístěn na jeho okraji. Nejčastěji nahoře, ale objevuje se také dole nebo na levém okraji. V titulku nachází své místo hlas vypravěče, jeho funkce je poskytnout čtenáři nějaké dodatečné informace k dění v panelech. (Saraceni, 2003, str. 10)

V nejjednodušší formě je titulek na prvním panelu obrázku č. 9, kde uvádí pouhý časový rámeček. Mnohdy titulek čtenáři pomáhá, aby se neztratil v ději, když vysvětluje, co se stalo v mezeře mezi jednotlivými panely.

V některých případech má titulek zásadní význam pro celý příběh, jelikož se v nich vyskytuje většina vyprávění. Takovým případem je třeba *Alois Nebel* Jaroslava Rudiše a Jaromíra 99, viz obr. 12.



Náš výčepní Šokin má velký problém. Tak dlouho nám dával na sekyru, až mu tu jeho sekyru v pivovaru, lihovaru a masně utli. Šlo to rychle. Žaloba, soud a šlus. Polský pan farář...



...co má na futrech zářez za 90 zelených, za něho uspořádal mši. Já začal dluh splácet z kapesného od mé Květy a výhybkář Wachek dokonce uspořádal aukci obrázků, které pájkuje do překlížky. Nic nepomohlo.



Chudák Šokin teď za nás sedí na Ruzyni a přemýšlí o trestu. Na pivo musíme až do Vlčic, kde ale točí tak strašný samoser, že jsme to napsali panu prezidentovi. A rovnou jsme připojili žádost o milost.



Obrázek 12 Alois Nebel; Rudiš, Jaroslav, Jaromír 99 (2003-2005)

4.2. Vzhled slov v komiksu

Komiks je médium, kde i vzhled slov hraje důležitou roli. I v tištěném textu bychom jistě našli spoustu míst, kde jsou slovům dodány další významy či vyzdvihnuta jejich důležitost tím, jak je upraven jejich vzhled. I v odborných pracích jsou kapitoly nadepsány tučně, slova, jež jsou psána kurzívou, jsou považována za nějakým způsobem důležitá. (Saraceni, 2003, str. 20)

V komiksu jsou slova, která jsou napsána tučně, považují za hlasitě vyřčená. Zvýraznění výkřiků, zvolání, apod. bývá zapsáno písmem nápadně větším než zbytek textu. Takové úpravy jsou možné zejména proto, že komiksy jsou ve valné většině případů psány ručně. Jejich autoři potom mohou do vzhledu textu promítat své momentální rozpoložení či zvýrazňovat emoce jak své, tak ty, které zrovna prožívají jejich postavy. Písmo tak často bývá roztřesené, když je potřeba zvýraznit neklid či smutek, nebo naopak s ostřejšími rysy, pro znázornění vzteku, agrese.

4.3. Koheze a koherence

Koherencí se v lingvistice označuje věcná, myšlenková a komunikační soudržnost, smysluplnost textu. Jednotlivé části koherentního textu spolu souvisejí a navazují na sebe, příjemce nemá problém textu porozumět. V případě, že některé pasáže textu zcela koherentní nejsou, může příjemce smysl i tak pochopit, doplní si jej z kulturních a sociálních souvislostí, sám totiž předem jeho koherenci předpokládá. (Daneš, Hlavsa, Grepl, 1987, str. 633).

Jestliže koherencí je myšlena hlavně srozumitelnost textu, koheze je její podmínkou, kohezí se označuje vnitřní provázanost textu, způsob, jak jsou jednotlivé části spojeny. (Čermák, 2001, str. 170).

Na kohezi textu se podílí jak lexikální prostředky (jako např. opakování, používání synonym, apod.), gramatické prostředky (např. pronominalizace), tak i spojovací výrazy a spojky, tzv. konektory. (Daneš, Hlavsa, Grepl, 1987, str. 633)

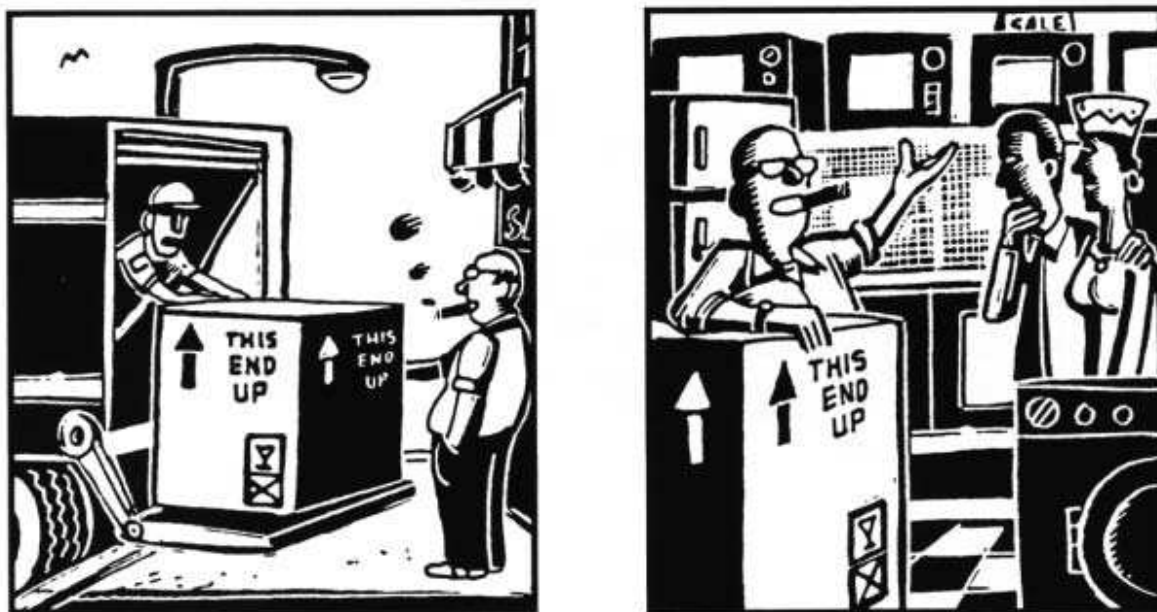
Podle Saraceniho se koheze a koherence netýká jen psaných textů, ale textů obecně, to znamená včetně komiksu. Komiksová struktura je založena na panelech, mezi kterými fungují obdobné vztahy jako mezi jednotlivými částmi textu. (Saraceni, 2003, str. 36)

Jedním ze základních způsobů, jakým se dva panely smysluplně spojují, je, že mají nějaké prvky společné. Může to být pozadí, budovy, nebo i malé objekty.

Na obrázku č.13 je pouto mezi panely vytvořeno opakováním, což činí komiks snáze pochopitelným. K takto doslovnému opakování ale nedochází příliš zhusta, častějším případem je, že první panel poskytne informaci, část téhle informace je zopakována na dalším panelu a tak dále... jak je vidět na obrázku č. 14. V tomto případě nebyl zopakován celý prvek, ale stejně je patrné, že mezi panely došlo k předání informace a oba panely tedy drží pohromadě jako celek. (Saraceni, 2003, str. 37).

Situace, kdy je takto předávána informace a postupuje se od známého k novému, je v syntaxi známa jako aktuální členění výpovědi.

„Protože výpověď je zpravidla spojení tématu (východiska) a rématu (jádra) výpovědi, mohou se sémantické vztahy výpovědí v textu realizovat v podstatě dvojím základním způsobem: jednak jako vztahy tematické, jako jisté tematické posloupnosti, neboť témata jednotlivých výpovědí se vyvozují z předcházejících výpovědí v textu, jednak jako vztahy rematické, jako logicko-sémantické vztahy mezi výpověďmi, dané především významovým poměrem rémat, v nichž jsou významová těžiště výpovědí.“²⁴



Obrázek 13 The Language of Comics; Saraceni, Mario; Between the panels (2003)

²⁴ Hrbáček, Josef Srovnání dvou překladů z hlediska využití prostředků koheze textu. Naše řeč



Obrázek 14 The Language of Comics; Saraceni, Mario; Between the panels (2003)

Na obrázku č.14 není patrná jasná koherence, jednotlivé panely nemají na první pohled žádnou souvislost, naše kulturní a sociální zkušenost nám ale umožňuje pochopit smysl zdánlivě nekoherentního sdělení, stejně jako je tomu u textu nebo mluveného projevu.

4.4. Inference

Stejně jako v textu, ani v komiksu nejsou všechna místa vždycky zcela koherentní. Navíc čím je předpokládané publikum starší a forma experimentálnější, roste i míra sociokulturních znalostí, jež čtenář potřebuje k porozumění uměleckého díla. To platí jak pro literaturu, tak pro komiks. Náročnější texty vyžadují po příjemci umění „číst mezi řádky“. Proces, kdy dokážeme z informací, které nám autor poskytl, logicky odvodit nové souvislosti, se nazývá inference. (Čermák, 2001, str.170).

Při pročítání komiksu je, už z jeho podstaty, potřeba mít schopnost inference stále aktivní. Komiksová forma nás nutí odvozovat celek z poskytnutých částí vlastně na každé stránce. Vzhledem k přítomnosti mezery mezi jednotlivými panely je v každém komiksu přítomno „hluché místo“, které je potřeba si domyslet. (Saraceni, 2003, str. 52).

4.5. Přímá a nepřímá řeč v komiksu

Ve chvíli, kdy chce autor v textu vyjádřit situaci, kdy promlouvá jiná osoba, než je vypravěč, použije přímou řeč. Tato figura text aktualizuje, dodává mu živost, autentičnost. Přímá řeč je uzavřena v uvozovkách a zpravidla ji doprovází věta uvozovací. Z hlediska pozice právě věty uvozovací lze přímou řeč psát třemi způsoby. V prvním případě, kdy uvozovací věta přímou řeč předchází, je ukončena dvojtečkou a následuje přímá řeč (Máma řekla: „Přijď brzy domů.“). Věta uvozovací může být umístěna na konec přímé řeči, v takovém případě je oddělena čárkou a uvozovací znaménko se klade až za ni („Přijď brzy domů,“ řekla máma.). Někdy je věta uvozovací vložena přímo do přímé řeči a je od ní oddělena čárkami. Obě části přímé řeči jsou vymezeny uvozovkami („Přijď brzy domů,“ řekla máma, „ať se na tebe nemusím zlobit.“). (Hlavsa a kol., 1993, str. 66).

Nepřímá řeč se využívá v situaci, kdy je přímá řeč někým, např. vypravěčem, pouze zprostředkována. V nepřímé řeči se ale zpravidla část původního obsahu ztratí, dojde tak k reprodukci ilokuce (záměru), ale ne lokuce (obsahu) výpovědi. (Grepl, 2011, str. 66).

Např. „Co budeme dneska dělat?“ zeptal jsem se. „Jé, pojď na pivo!“ navrhnul Honza. Nepřímá řeč by vypadala asi takto: „Zeptal jsem se, co budeme dneska dělat, a Honza navrhnul, abychom šli na pivo.“ V tomto případě se ztrácí Honzovo nadšení pro věc, expresivita jeho výpovědi.

V komiksu jsou řeč a myšlenky zásadně uvedeny pouze v přímé řeči. Řečové nebo myšlenkové bubliny jsou tak ekvivalentem přímé řeči v psaném textu. Každý prvek psaného textu má tak svůj ekvivalent v komiksu:

Literatura	Komiks
Uvozovky	Hranice bubliny
Uvozovací věta „Řekl...“	Šipka směřující od bubliny k postavě
Uvozovací věta: „Myslel si...“	Kroužky směřující od obláčku k postavě

(Saraceni, 2003, str.62)

Komiks tedy pro vyjádření řeči a myšlenek jednotlivých postav využívá pouze přímou řeč, zprostředkování vypravěčem tu tedy nefunguje tak jako v textu. Prostor, kde má v komiksu své místo vypravěč, je právě titulek. Mnoho titulků obsahuje pouze komentáře

typu: „Čtvrtek“, „O pár hodin později.“ či „Mezitím...“. Jiné ale obsahují mnohem více informací, autorovo doplňující vyprávění nebo uvedení do konkrétní situace. Viz výše heslo „Titulek“ a příklad na obrázku č.12 (Alois Nebel).

5. Analýza vybraných komiksů

5.1. Představení autorky

Lucie Lomová je česká kreslířka a komiksová autorka. Vystudovala dramaturgii na pražské DAMU a již během studií se věnovala tvorbě kreslených vtipů. V roce 1989 vydala se sestrou první příběh dvou myšek Anči a Pepíka, jejichž vznik popsala Lomová v rozhovoru pro časopis *Instinkt*: „*Po lyžování jsme se sestrou seděly v chalupě v Krkonoších a kreslily si. ... a najednou nám z toho vyšly takové legrační myší postavičky. Začaly jsme přemýšlet, co by všechno mohly dělat, kde asi tak žijí...*“²⁵

Po revoluci se živila mimo jiné jako kulturní recenzentka. Tuto práci však ukončila a začala se naplno věnovat tvorbě komiksů, už jako kreslířka i autorka. Do roku 2000 se věnovala naplno práci pro časopis *Čtyřlístek*, kde její komiksy pravidelně vycházely.

Seznámila se s francouzským teoretikem komiksu Thierryem Groensteenem, který později ve Francii vydal její první komiks pro dospělé, *Anna chce skočit* (*Anna en cavale*; 2006). Tento román byl kritikou příznivě oceněn a kromě České republiky byl vydán i v Polsku.

V roce 2010 strávila dva měsíce v Domu autorů v Angoulême, na který dostala příspěvek od francouzského Centra knihy a kde pracovala na kresleném románu *Divoši*, který vydala v únoru 2011.

Mezi lety 2009-2011 vyučovala komiksový scénář na Literární akademii Josefa Škvoreckého v Praze, od roku 2011 působí na Ústavu umění a designu ZČU v Plzni.²⁶

²⁵ Eisenhammer, Milan *Pananky to se mnou nemají lehké, rozhovor s Lucií Lomovou*. *Instinkt*

²⁶ Oficiální stránky Lucie Lomové

5.2. Představení analyzovaných děl

5.2.1. Anča a Pepík

Komiks o dvou myších a dětech, Anče a Pepíkovi, vycházel s velmi příznivým ohlasem deset let ve známém časopise Čtyřlístek (1990-2000). Tato knížka přináší prvních dvaadvacet příběhů, které si u dětí i jejich rodičů získaly velkou oblibu svým osobitým humorem, svižným dějem a také pohádkovou formou s přítomné spravedlností, která vždy zvítězí.²⁷

Příběhy Anči a Pepíka později vyšly souborně ve třech knihách, v tomto textu je pracováno s knihou první, *Anča a Pepík*, z roku 2004.

5.2.2. Na odstřel

Na odstřel je zatím posledním komiksovým románem autorky a kreslířky Lucie Lomové. Je to detektivka z divadelního prostředí. Hlavními hrdiny jsou divadelní kritička Dita a její manžel, policejní komisař Oulibský. Na začátku umírá jeden z herců přímo na jevišti a detektiv začíná pátrat po tom, který z mnoha podezřelých má vraždu na svědomí.

Autorka se do specifických světů divadla a policie nechala zasvětit odborníky, a tak v závěru knihy děkuje „*Karlu Královi, šéfredaktorovi časopisu Svět a divadlo, pro který tenhle komiks původně vznikal, panu kriminálnímu komisaři Danu Popelářovi za odborné rady a všem laskavým recenzentům, kteří neprozradí, kdo je vrah.*“ (Lomová, 2014)

5.3. Jazyková analýza komiksu Anča a Pepík

V komiksech o Anče a Pepíkovi bychom mohli hledat dva žánry. Komiksy jsou určeny pro děti, a tak je v nich výrazný vliv pohádky. Znaky pohádky, jež jsou zde dodrženy, jsou vítězství dobra nad zlem (ve většině příběhů je to dopadení zločince – V ohrožení, Skandál ve městě, V horách), v některých příbězích je patrná přítomnost kouzel, nadpřirozených postav nebo proměny (Na hradě, Vánoční).

²⁷ Comicsdb.cz, heslo „Anča a Pepík“

Druhým žánrem, kterým by se daly příběhy Anči a Pepíka označit, je detektivka. V mnohých příbězích se Anča a Pepík dostanou na stopu zločinců, nebo nepravostí, které potom objasní. V detektivním způsobu vyprávění můžeme taky najít evidentní podobnost s komiksem Na odstřel.

Z jazykového hlediska je text zajímavý právě zaměřením na dětského čtenáře. Jazyk je živý a nekomplikovaný, snaží se být aktuální, nenucený.

Z hlediska stylu by se příběhy svým zaměřením daly jednoznačně zařadit do stylu uměleckého, komiksová forma potom svým častým a běžným výskytem dialogů evokuje styl dramatický.

5.3.1. Horizontální členění

Horizontálně je kniha Anča a Pepík členěna na jednotlivé příběhy, jichž je dvaadvacet. Rozsah příběhů je zpravidla šest až osm stran. Každý z nich má na titulní straně ilustrovaný nadpis s obrázkem dvou hlavních hrdinů a jejich jmény, Anča a Pepík. Příběhy nemají jednotící téma nebo děj, jedná se o samostatné příhody. Rámcem všech jsou pouze postavy Anči a Pepíka, v několika z nich však dochází k opakování přítomnosti některých charakterů, jako např. maminka Anči nebo bratranec Robert (Návštěva, Střelec Robert).

Tituly příběhů jsou výhradně tvořené jmény a jsou bezpříznakové²⁸, značící hlavní postavu (Starý Zubr, Strýc René), nebo také prostředí či událost (Skandál ve městě, Návštěva, Strašidelná škola). Některé příhody jsou laděny pohádkově, s klasickým pohádkovým titulem Pohádka o někom/něčem, se zde však nesetkáme.

Co se týče horizontálního členění na nižší úrovni, příběh je členěn klasickou komiksovou formou, tedy do jednotlivých panelů, jež neodpovídají výše uvedenému členění, o němž mluvil Saraceni, totiž 6 – 9 panelů na stránku. V Anče a Pepíkovi je množství panelů značně nepravidelné, jejich velikost se také stránku od stránky liší. Většina jich má obdélníkový tvar, v knize se však celkem často objevují i panely kulaté. Autorka využívá jak panelů opatřených textem, tak panelů pouze obrazových, beze slov.

Každý z příběhů je uveden titulkem v horní části prvního panelu, jež uvádí čtenáře do děje. Např. „Na štědrý den odpoledne přišel Pepík za Ančou...” nebo Anča a Pepík se skamarádili s dětmi z nedalekého tábora...”

²⁸ Štěpánová, Veronika *Klasifikace titulů literárních děl*

5.3.2. Vertikální členění

Vertikální členění probíhá tradičně. V knize promlouvá jak vypravěč, tak jednotlivé postavy. Vypravěčův text je umístěn do titulků, které buď na začátku příběhu uvádějí do děje (viz výše), pomáhají časové a prostorové orientaci v ději (za chvíli...; až třetího dne...), nebo vysvětlují, co se stalo v mezeře mezi panely, kde není jasná koheze (šli dlouho, předlouho, chodba klesala...a zase stoupala...když tu najednou...).

Promluvy postav jsou graficky osamostatněny v jednotlivých bublinách, a to buď řečových (Chyt' se mě, honem!), nebo myšlenkových (Tak on to myslí vážně!).

Vzácně je využita i nepřímá řeč, jako například v příběhu Útroby zemské, kde je text (Anča a Pepík řediteli muzea vypověděli, jak se tam dostali chodbou pod zemí...) umístěn do titulku vyobrazeného v horní části panelu. (Lomová, 2004, str. 91)

Ani v bublinách, ani v titulcích nenajdeme uvozovky.

Většina textu patří promluvám postav, v některých větších panelech se objevuje vícero postav a tak několik rozhovorů současně. Např. na závěr příběhu U moře, kdy Anča přesvědčí hotelového portýra, aby navrátil hostům hotelu kradené cennosti, se ocitáme v hotelové lobby a sledujeme jednotlivé postavy a jejich nadšené reakce:

Myslela jsem, že mi je ukradli, ale ležely na stolku! ... Zázrak! Má peněženka je zas plná!,

zatímco v popředí stojí Anča s portýrem a probíhá mezi nimi dialog:

Tak vidíš, Ančo, že jsem všechno vrátil. Tohle je vaše.

Vezměte to, pane Noho, vaší nemocné matce. My už peníze máme...

(Lomová, 2004, str. 60).

Promluvy postav v bublinách jsou psány ručně, velkými písmeny. V případě, že postava křičí nebo zvedá hlas, je písmo graficky vyvedeno a zvětšeno třeba až na čtyřnásobek.

Vypravěč do příběhu vstupuje minimálně, prostor pro jeho promluvy je velice malý, patří mu pouze výše zmíněné úvodní titulky, titulky vysvětlující děj (které jsou ale ojedinělé) nebo časté, ale úsečné časové informace.

Vypravěč je neutrální, z jeho promluv není nikdy cítit expresivita nebo nějaké osobní zapojení do děje příběhu.

5.3.3. Syntaktická rovina

Syntaktická struktura textu je ovlivněna jeho formou, tedy komiksem, pro nějž v tomto ohledu platí podobná pravidla jako pro drama. Také to, že jde o knihu zaměřenou na dětské čtenářské publikum, značně ovlivňuje syntax díla.

Valná většina promluv postav v bublinách je tvořena jednoduchými větami, pokud je v bublině použito souvětí, nemívá zpravidla více než dvě věty (Bojím se, že nám to ani nebudou věřit!). V jednotlivých promluvách (bublinách) jsou možná souřadná souvětí rozdělena do vět jednoduchých (Jenže já nevím nic! A to mně právě nikdo neuvěří! Zůstanu radši doma. (Lomová, 2004, str.78)), jindy je do bubliny umístěno více jednotlivých vět, či výkřiků (Už ho máme! Připravte megafon! (str. 85)). Výsledkem je navození dramatičnosti situace.

Dramatičnosti příběhu napomáhají také parcelace textu, zmnožení (Teď tu velím já! Starý zubr! Jeho zástupce! (str.61)), časté jsou větné ekvivalenty, navazující dojem mluveného slova (Vyskočil! Honem! Pomoc! Sem s nima! Bojím bojím! Maminko!).

Komiksová forma se projevuje také v hojném využití elipsy (Tady jste...; Pojd', naštěpáme pár polen...), ta navozuje pocit, že obrázek není pouhým snímkem, ale že moment, který zobrazuje, má delšího trvání (viz kapitola Panel).

Elipsa je taky používána, když chce autor naznačit nesouvislý proud mluvené řeči a tím emotivní náboj promluvy (většinou jej pronáší postava, jež je z nějakého specifického důvodu rozrušená), např. recepční ze zmiňovaného příběhu U moře, která je v šoku z hotelové krádeže a následné návštěvy policie:

Bohužel, nemohu vám pomoci...snad zloděje chytíme...musíme doufat...

(Lomová, 2004, str. 54)

Nebo starosta, který se v příběhu Skandál ve městě probouzí z hypnózy a začíná si uvědomovat, co se mu přihodilo:

Začínám si vzpomínat...někdo cizí za mnou přišel na radnici, že se mnou nutně potřebuje mluvit...živě to vidím...má divné uhrančivé oči, sedá si naproti a napřahuje proti mně ruce...

(Lomová, str.24)

Koherenci díla zajišťují slova i obrazy, opakování známých motivů dělá příběh soudržným. V případě, že obrázky tématem nenavazují, je koherence zajištěna vysvětlujícím textem v titulku.

5.3.4. Lexikální rovina

I lexikální stránka Anči a Pepíka je zajímavá. Většina textu, „základní vrstva“, je psána spisovným jazykem (pro titulky s vypravěčovým textem to platí zcela), v promluvách postav se do ní ale vkrádá obecná čeština.

Hlavní hrdinové, Anča s Pepíkem, se vyjadřují zásadně spisovně, až to v některých případech působí nepatříčně. Některé ostatní postavy však promlouvají nespisovně, což pomáhá autorce vykreslit jejich charakter. Vyjadřují se tak např. únosci v příběhu V horách:

Jo! My jsme ty lupiči, u sta hromů! ... pamatuj si, jak zahlídnu policajta, je s touhle holkou ámen! ...

(Lomová, 2004, str. 49)

Obecnou češtinu používá i další negativní postava, rozmazlený bratranec Robert, v příběhu Návštěva:

To je leda tak pro mrňata ... to je tak pro prťata, jak se s tím ... to víš, že jo ...

(Lomová, 2004, str. 16-17)

Postavy, které nejsou negativní, mluví obvykle spisovně, k nespisovnému vyjadřování sklouzávají v emočně vypjatých situacích (Co zas chcete? Sem s rourou!).

Používáním obecné češtiny se příběhy aktualizují, působí reálněji a skutečněji. Stejný dojem vyvolává i použití frazémů (U sta hromů! Had na prsou radnice!).

Prostor pro hru se slovy skýtá autorce vymýšlení vlastních jmen. Anča a Pepík jsou personifikované myši, místní názvy se tedy od toho odvíjejí. Město, v němž hlavní hrdinové bydlí, se jmenuje Ušín, vesnice vedle Ouškov, hlavní cena v soutěži Miss Myš je zájezd od cestovní kanceláře Myštour, apod. V duchařském příběhu Na hradě se na obrazech objevují středověcí šlechtici Hromslav a Archleb, táborový vedoucí je zase ve skautském duchu pojmenován Starým Zubrem. Kromě Anči a Pepíka mají i ostatní postavy typicky česká jména, jako Růža nebo Věrka.

Komiks je však forma, pro kterou je nejtypičtější používání zvukomalebných, neboli onomatopoických slov. Těch je v Anče a Pepíkovi nepřeborné množství. Onomatopická slova jsou skoro na každé stránce knihy: *Kap*, při dešti, *Řach!*, při pronásledování středověkým rytířem v brnění *ťap-ťap*, nesoucí v sobě tajemné kroky zdáli, *cvak* nebo *vrz*, znamenající otevření dveří, *crrrr!* zvoní zvonek u dveří, *Rrup!* je zase zvuk roztrženého svetru.

Maximální použití onomatopoických slov je asi ve scéně (viz obr.15), kdy jsou Anča s Pepíkem uvězněni únosci dětí a s nimi jsou v místnosti malé, brečící děti, zrovna ve chvíli, kdy na místo s hlasitým „Ruce vzhůru!“ vtrhne policista.



Obrázek 15 Anča a Pepík, Dítě, Lomová Lucie (2004)

5.3.5. Morfologická rovina

Morfologické prostředky autorka využívá hlavně k tomu, aby navodila mluvenost projevu. V bublinách se tak objevují některé nespisovné koncovky (hlásej změnu počasí), koncovky jsou často vypouštěny úplně (už tam budem), dochází i ke zkracování složených tvarů (kams to dal, vzals je ty).

Postavy sahají k těmto tvarům v situacích, kdy je na místě zvýšená míra expresivity. V těchto emotivních chvílích neváhají autorčiny postavy používat i zdvořilost, a to vytvořených jak z vlastních jmen (náš Robertek, Jituško!), tak i z ostatních jmen (reportérova replika: Dovolíte malou otázku? v příběhu V galerii (str. 98), je spojena s typickým vyjadřováním, patřícím k novinářské profesi).

Ze slovních druhů jsou hojně zastoupena citoslovce, která vydávají jak věci (cvak, rup, křach, prásk, bum, cink), tak lidé (uááá, uííí, óó, tramtatá, tramtadá, juchajdá, dudlajdá, mamama, papu!, apod.).

Dalším slovním druhem, jenž je výrazně zastoupen, jsou slovesa. Text se snaží budovat drama, napětí a příběh je veden snahou o co největší aktualizaci. Z toho důvodu jsou často používána slovesa, zejména dynamická (jdem na to, kryjte mě, musím něco podniknout)

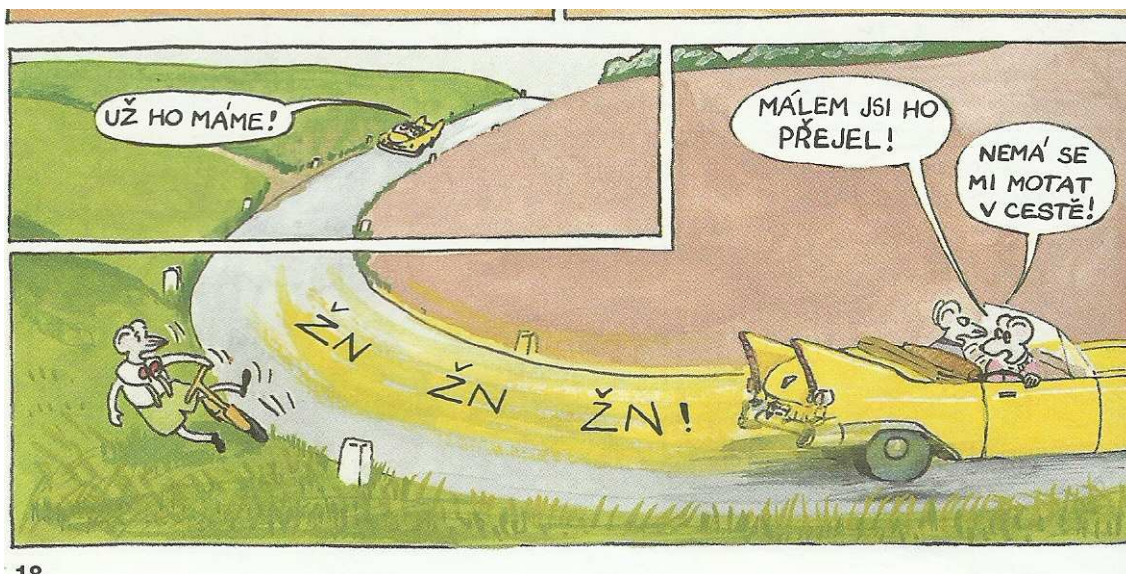
V promluvách postav, tedy v bublinách, se taky často využívá imperativu, což má stejný cíl jako jazykové jevy výše, totiž podtrhnout dramatičnost a akčnost děje, jež je pro dětská komiksová dobrodružství typická.

5.3.6. Fonetická a grafická rovina

Fonetická stránka je v tomto komiksu zvýrazněna právě množstvím citoslovcí a onomatopoických výrazů, ale také jejich grafickým ztvárněním. Citoslovce, za jejichž vznik mohou lidé, tzn. různé výkřiky, řev, výrazy leknutí, zděšení, apod. jsou většinou vyvedeny tučnou formou písma a jeho zvětšením, což má za následek větší naléhavost a trojrozměrnost vyprávění. Hlasité zvuky vydávané věcmi, jako je prásknutí dveřmi nebo různé výstřely, jsou zesíleny barevnou výplní bubliny a jejím tvarem, jenž není oválný, jako v ostatních případech, ale hranatý, s hroty na stranách, což evokuje „ostrost“ a nepříjemnost zobrazeného zvuku.

Na některých místech komiksu autorka pracuje s říkankami (To se někdo poměje, když má tátu zloděje!) či s popěvkami (tramtatá, tramtadá, juchajdá, dudlajdá!).

Intenzita příběhu je umocněna i vyobrazením konkrétního panelu, kdy např. na obrázku č.16 je rychlost auta umocněna jak onomatopoickým *Žn – žn – žn!*, tak i vsazením jednoho panelu do druhého.



Obrázek 16 Anča a Pepík; Návštěva; Lomová, Lucie (2004)

5.4. Jazyková analýza komiksu *Na odstřel*

Na odstřel je komiksový román z divadelního prostředí. Jedná se o detektivku, čímž je podobný dobrodružstvím Anči a Pepíka, čtenář, pro nějž je dílo psáno, je ale odlišný, totiž dospělý. Zápletka se odehrává v divadle, část románu je dokonce věnována přímo divadelní hře. Z hlediska stylu lze celý komiksový román zařadit do stylu uměleckého, konkrétně dramatického, v části, kdy jsme svědky divadelní hry, se potom o jiném než dramatickém stylu bezpochyby uvažovat nedá. Hlavní postavou je divadelní kritička, díky čemuž se v díle objevují i kusy novinových článků nebo jejich citace. V místech, kde tomu tak je, potom text přechází do stylu publicistického.

5.4.1. Horizontální členění

V detektivce *Na odstřel* bychom členění na kapitoly hledali marně. Jedná se o jeden celistvý příběh, jež začíná na první straně a na poslední končí. Jednotlivé stránky komiksu dokonce nejsou očíslovány. Do samotného děje jsme zasvěceni předmluvou, která zabírá samostatnou stránku:

„Naše skutky jsou nám stále v patách. A o tom vám chci vyprávět. Začínáme v podvečer onoho osudného dne. Divadelní kritička Dita Oulibská právě luští sudoku.“

(Lomová, 2014)

Na konci knihy je potom doslov, vycházející se stejného textu, patří mu také celá stránka, navíc se u něj nachází portrét klíčové postavy celého příběhu:

„Naše skutky jsou nám stále v patách. Dokud nás nedoženou.“

(Lomová, 2014)

Příběhu sice chybí kapitoly, na jednotlivé části by se ale rozdělit dal. Vždy, když skončí nějaká dílčí část, jež by se dala nazvat kapitolou, vstoupí do děje výrazným způsobem vypravěč, jehož text zabírá celý jeden panel na další straně. Svým vyprávěním zaplní mezeru, jež po konci minulé „kapitoly“ vznikla. Tak se například po neúspěšném zatýkání na městské ulici, které se odehrává v noci, dostáváme skokem na hřbitov, již ve dne.

První panel ale zabírá promluva vypravěče:

„Těch pár dní, co zbývaly do pohřbu zavražděného Mildy Sládka, strávil detektiv Oulibský a jeho tým pilnou prací. Další výsledky, porovnávání výpovědí, hypotézy...“

(Lomová, 2014)

Na nižší úrovni je text členěn na jednotlivé panely, kniha vyšla ve formátu 240 x 180 mm, tedy „na šířku“. Nejčastěji je tedy na jedné stránce panelů 6, ale není to pravidlem. Panely jsou všechny obdélníkového tvaru, pouze pokud se jedná o situaci, kdy někdo z postav sám něco vypráví, jsou rámečky panelů rozostřené, ale i tak zachovávají obdélníkový tvar. Panely jsou ve valné většině případů opatřeny textem, ať už v bublinách, obláčcích či v titulku. Panely bez textu se vyskytují minimálně.

Titulky jsou umístěny většinou v levé horní části panelů, objevují se i čistě nahoře.

5.4.2. Vertikální členění

Vertikálně je příběh členěn na promluvy nebo myšlenky jednotlivých postav a na vstupy vypravěče. V textu nejsou používány uvozovky, místo nich jsou přímé řeči odděleny graficky, v bublinách, a to v řečových, jež jsou častější (Zlom vaz!), nebo v myšlenkových, jež jsou zastoupeny zřídka (No tak, zvedni to!).

Text znázorňující projevy vypravěče je umístěn do titulků, v několika případech zabírá celý panel (viz výše). Titulek je v tomto komiksu využit i pro promluvy postav. Děje se tak, když ona postava něco sama vypráví postavě jiné, sama se tedy stává vypravěčem. Taková situace je taky jediným případem, kdy autorka v komiksu Na odstřel sáhla k použití nepřímé řeči. („Řekl mi, že jsem Sylvě divadlo vnutil, že se stala herečkou, jen aby mě nezklamala.“).

V pasáži, kdy detektiv Oulibský vyslýchá svědky a podezřelé, je titulku využito ke krátkému představení postav. V panelech, kde probíhají jednotlivé scény výslechu, se tak v titulku nahoře objevuje např. *Alice Hajská, herečka* nebo *Igor Drábek, jevištní technik*. Svou základní funkci, tj. orientaci v čase, plní titulky pouze v jedné dílčí části, a to při rekonstrukci vraždy, kdy udávají přesný čas (17:18, 17:40, apod.).

Několik titulků je taky místem, kde vypravěč příběh přímo komentuje, jako je tomu při scéně vraždy:

„Když se někdo zastřelí, vypadá to úplně jinak než ve filmu nebo na divadle. Padne jako kámen, jako loutka, které přestřihnute nítě. Někdy si při pádu zlomí dokonce nohu. Kdo to zažil, nikdy na to nezapomene.“

(Lomová, 2014)

Zajímavou zvláštností této knihy jsou místa, kde do komiksového vyprávění vstupují novinové články. Jejich úloha je především ilustrativní, dodávají nové skutečnosti, jež jsou pro vývoj příběhu důležité. Novinové články na obrázku č.17 jsou uvozeny větou policisty: „Z těch si vezte příklad, hoši! Co ti toho už stihli vyšťárat...“ a lze v nich číst i kousek článku.



Obrázek 17 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)

Poslední formou, jakou je v komiksu *Na odstřel* prezentován text, je mobilní telefon. Na obrázku č. 18 je vidět situace, kdy se hrdinka Dita nemůže dovolat manželovi, a tak mu posílá textovou zprávu. Kusá forma „esemesky“ má v dalším pokračování příběhu svou roli, autorka jejím prostřednictvím uvedla postavu detektiva v omyl, protože stručné „vrah je Jelen“ neodhalilo pravého pachatele.



Obrázek 18 *Na odstřel*; Lomová, Lucie (2014)

5.4.3. Syntaktická rovina

Syntaktická forma díla je významně ovlivněna jeho formou, tzn. komiksem, a dramatickým stylem, jenž je v příběhu patrný.

V textu se často vyskytují jak jednoduché věty, tak souvětí. Delší souvětí souřadná se vyskytují většinou v titulcích, tedy v promluvách vypravěče. Aby bylo dosaženo dramatickosti a efektu trvání okamžiku, jenž je vyobrazen na obrázku, jsou souvětí souřadná v promluvách postav nahrazována několika větami jednoduchými, jdoucími za sebou. Toto platí v situacích, kdy se v ději zintenzivňuje akce:

„Vy jste prý na premiéře nebyla. A napsala jste příšerný článek do novin. Jak si to vůbec dovoluujete?!“

(Lomová, 2014)

Nejčastější formou výpovědi je souvětí podřadné, typicky s jednou větou hlavní a jednou vedlejší. V takovém souvětí se uplatňují podřadící spojovací výrazy. (Z *rekonstrukce* vyplývá, že *Járu Traumgolda můžeme ze seznamu podezřelých vyřadit.*)

Dramatickému stylu odpovídají i další syntaktické prostředky, které jsou autorkou využity. Je to např. parcelace (...*má odpoledne představení. Brouček zahradníkem*) či gradace (*Minulý týden mi prořízli pneumatiky. Všechny čtyři. Něco vám ukážu.*).

Časté je taky užití vsuvek (*Je už, chudák, úplně dementní.*) nebo elips, které, podobně jako jiné syntaktické prostředky v komiksu, navozují dojem trvání okamžiku (*Paní Oulibská, na slovíčko...*).

Aktualizaci a uvěřitelnosti příběhu v napínavých chvílích napomáhají věty či větné ekvivalenty, které jsou vyřčeny (zvolány), s emotivním nádechem. (*Takový nesmysl! Hyeny zatracené! Tady se nedá pracovat!*)

Koherence příběhu je zajištěna opakováním stejných motivů, jak v textu, tak v kresbě. Někdy je ale vyžadována určitá zkušenost čtenáře. Např. v momentě, kdy se detektiv ptá: *„To je tu všechno pořád takhle otevřené?“* a dostává se mu odpovědi: *„To ne, herci si berou klíče na vrátnici.“* V dalším panelu už vidíme detektiva, jak se ptá osoby v dlouhém plášti: *„Ten revolver, to je Nagant, že?“* pro pochopení souvislosti mezi panely je v tomto

případě potřeba znát obvyklou, stereotypní představu vrátného v dlouhém plášti.



Obrázek 19 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)

5.4.4. Lexikální rovina

Z lexikální stránky komiksu *Na odstřel* je zajímavý výskyt frazémů (*Kam mě vezete? Na poslední výlet vašeho života.*), nespisovných výrazů (*Čau pardále!*) a vulgarismů (*U divadla se musí něco vydržet, kurva! Ruce vzhůru, ty hajzle!*).

Pozoruhodný je rozhodně slang, který postavy ve své řeči používají. Jelikož se jedná o detektivní příběh z divadelního prostředí, můžeme rozeznat slang policejní a divadelní. K policejnímu slangu patří zkratky jako *péemjéčko* (pohotovostní motorizovaná jednotka) nebo *káóčka* (kontroly osob), také ostatní pojmenování jako *výjezdovka*, či citově zabarvená pojmenování (*pohlídejte mi tu mrtvolku*).

Ke slangu divadelnímu se počítají výrazy jako *generálka*, *zlomvazky*, *premča* nebo pro divadelní prostředí typická ustálená slovní spojení (*Zlom vaz, Jirko!, Budeš mi to házet?*).

Kromě slangu jsou v komiksu přítomna také slova, jež nejsou přímo slangem, jsou však spjata s určitým prostředím. K takovým výrazům z prostředí policejního patří slova a slovní spojení *vzít do vazby*, *seznam podezřelých*, *lokalizovat mobil*, *rekonstrukce* nebo *expertiza*. K divadlu zase neodmyslitelně patří *foyer*, *repríza* či *alternace*. V textu se objevuje také množství útvarů spjatých se žurnalistikou, k takovým se počítají *seriózní periodika*, *paparazzi*, *titulek* nebo *sloupek*.

Vlastní jména postav jsou původu jak českého (*Jituška, Oulibský, Stehlíková*), tak anglického (*Bob Steiner, Paul Jelen*) či třeba židovského (*Jaromír Traumgold, Leo Jelen*), což u čtenáře evokuje kosmopolitní svět divadla a jména tak přispívají k realistické atmosféře příběhu.

Obecná čeština a vulgarismy jsou v textu emočně motivovány, jako například agresivní ohrazení se na novináře: „*Hyeny zatracený!*“

Ve scéně, kdy si Leo Jelen stěžuje detektivovi Oulibskému, že ho kvůli jeho roli seriálu pronásledují, vytahuje jako důkaz výhrůžný dopis od rozčileného diváka:

„*Ty svině Žílo! Ty už dlouho škodit nebudeš! Takoví jako ty je třeba zlikvidovat! Těš se!!! Občan*“

(Lomová, 2014)

V tomto případě spojuje autorka nespisovnost a vulgaritu nejen s emočním vypjetím, ale poukazuje i na nepřiliš vysokou úroveň vzdělání u pisatele.

5.4.5. Morfologická rovina

Na morfologické úrovni se projevují zejména změny spojené s expresivitou a emočním zabarvením jednotlivých promluv. Jde hlavně o nespisovné koncovky přídavných jmen (*zelený se poprali s modrejma, zbytečnej*), nespisovná záměna *i* v *a* v instrumentálu slov jako *s modrejma, s lidma, apod.* V rámci dojmu mluveného projevu je často zkracováno přičestí minulé (*Já ten mobil neukrad!*) nebo spojován složený tvar přísudku (*Všeckos polil!*).

K vyjádření expresivity je také samozřejmé používání zdvojnásobení, jako *Jituško, mrtvolka, otázečka*.

Podstatný pro dějovost a dramatickост příběhu je hojný výskyt sloves dynamických (*už jedou, zavolejte, jdeme*).

Expresivitu i dramatickост podtrhují často používaná citoslovce, vydávaná lidmi nebo zvířaty (*Fuj! Ťuky ťuk! Uaf! Haf haf! Ble ble ble, bla bla bla, ÁÁÁÁÁ!*), nebo věcmi (*Clic, prásk, třesk, bang!, blesk!, crr, pif!, cvak Kop! Bum! RRRNNN, řach*).

5.4.6. Fonetická a grafická rovina

Foneticky zajímavé prvky v textu jsou zejména onomatopoická slova, viz výše vyjmenovaná citoslovce. Pozoruhodný je rozdíl mezi zvukem opravdové pistole (BANG!) a pistole-hračky (PIF!). Zvuky, které produkují lidé nebo zvířata, jsou umístěny do bublin. Zvuky neživých věcí jsou vždy mimo bubliny a ve většině případů mají nějaké zvláštní grafické ztvárnění.

V příběhu na několika místech zvoní mobilní telefon. Tento zvuk je znázorněn dvěma způsoby: tučně ztvárněnými zvukomalebnými slovy (*Dingy dingy dong ding dang dong*, případně *Dung dala dung dyng dá*) nebo grafickým vyobrazením not.



Obrázek 20 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)



Obrázek 21 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)

Text je v celé knize psán ručně, hůlkovým písmem a velkými písmeny. Zvláštního grafického ztvárnění se dostalo expresivním výkřikům, již zmíněným onomatopoickým slovům, nápisům na zdech apod.

Obrázek č.22 prokazuje tvrzení z kapitoly 5.4.4. o nevysokém vzdělání pisatele a pravděpodobném emočním vypjetí při psaní dopisu. Vytvoření tohoto dojmu je však výrazně podpořeno grafickou stránkou, celý dopis je psán roztřeseným písmem, expresivně zabarvená slova jsou podtržena).



Obrázek 22 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)

5.5. Porovnání obou analýz

Komiksy o Anče a Pepíkovi vznikaly mezi lety 1990 až 2000, detektivka Na odstřel vznikla v roce 2014. Mezi oběma díly je tedy až 24 let rozdílu.

Významně je to patrné v takových záležitostech, jako jsou technický pokrok, v novějším díle se běžně pracuje s mobilními telefony, počítači, flip charty, nebo s GPS.

Oba komiksy pracují s detektivním žánrem, zatímco Anča a Pepík ale spíše formou dětského dobrodružství nebo pohádky, příběh detektivky Na odstřel je promyšlenější a komplikovanější. Tomu ostatně odpovídá i rozsah jednotlivých textů. Zatímco příběhy Anči a Pepíka mají zpravidla 6, 7, ne více než 9 stran, Na odstřel je kniha čítající stran devadesát. U prvního jmenovaného, určeného pro děti, je délka příběhů motivována zejména cílem udržení pozornosti začínajícího čtenáře.

Právě čtenář, pro kterého je to které dílo určeno, je podstatným rozdílem mezi srovnávanými díly. Dobrodružství Anči a Pepíka cílí na dětské publikum, na čtenáře, kteří teprve se čtením začínají. Z toho důvodu text obsahuje zejména krátké jednoduché věty, se složitým souvětím nepracuje takřka vůbec a promluvy vypravěče jsou zredukovány na minimum, zpravidla se objeví jedna věta na začátku příběhu a nanejvýš jedna v průběhu vyprávění. Tento jev se stává v případech, kdy je potřeba dovysvětlit kontext, aby se čtenář neztratil.

A to je právě dalším specifickým jevem pro dětský komiks, jenž počítá s tím, že příjemce ještě nemá s četbou prakticky žádné zkušenosti a jeho sociokulturní přehled je omezený. Tento komiks je dost pravděpodobně jednou z prvních knih, ne-li knihou vůbec první, kterou dětský čtenář ve svém životě drží. Koherenci textu tedy zajišťují četná opakování téhož (ať už obrazových prostředků jako je pozadí, postavy či objekty, nebo prvků jazykových, jako umístování děje do momentálního časoprostoru v titulcích nebo jmen postav).

Oproti tomu je komiks Na odstřel mnohem vyspělejší. V detektivním žánru je podstatné správné pracování s divákovou představivostí a s jeho dedukcí. Jak příběh plyne, autor poskytuje čtenáři další a další stopy, přesně v té míře, aby se adresát v textu neztrácel, ale aby udržel jeho pozornost a zvědavost a vůbec chuť číst příběh dál. O tom mluví sama autorka v interview pro časopis Instinkt, když říká, že: *„Udělat detektivku je těžší, než jsem si myslela. Na začátku musíte vědět všechno, hlavně kdo to udělal a proč. Pak se rozhodujete, kdy a v jakém sledu to budete odhalovat. Jenže jak víte všechno, bojíte se, abyste toho neřekl příliš, nebo naopak málo. Nevíte, jak bude čtenář zachytávat ty signály, jak bude pozorný.“*²⁹

Tyto „signály“ vyžadují určitou kulturně sociální zkušenost čtenáře, se kterou autor dětského dobrodružství počítat nemůže. Všechny důležité informace jsou tak z pohledu dospělého čtenáře přístupné na první pohled. Např. v příběhu v ohrožení je těžištěm příběhu záměna zločince a detektiva. Podle vzezření je však maskovaný zločinec snadno odhalitelný už na první pohled. (Lomová, 2004, str.5-12). Žádné skryté informace tak v Anče a Pepíkovi nenajdeme.

²⁹ Eisenhammer, Milan; Panenky to se mnou nemají lehké, rozhovor s Lucií Lomovou, č.19 (2014)

Dalším obrovským rozdílem mezi oběma díly je slovní zásoba. V dobrodružstvích Anči a Pepíka je využíváno pouze základní slovní zásoby, což zohledňuje podobný stav vývoje u dítěte. Na odstřel je příběh doslova naplněný odborným názvoslovím, slovy přejatými, slangem, apod. Lexikální rovina textu skýtá širokou škálu výrazových prostředků, od vulgárního jazyka průměrného diváka seriálu po vznešená slova, pronášená na divadelních prknech. Lexikální prostředky vyprávění odlišují jazyk, kterým se baví herci v zákulisí nebo na jevišti, policisté či novináři. Rozlišuje jazyk novinového sloupku, literární kritiky či televizního dokumentu. Autorka také v závěru knihy děkuje svým „zdrojům“ z řad divadla a policie za pomoc se ztvárněním jejich, jistě i jazykového, prostředí.

Pro komiks je typické hojné užívání citoslovcí. Na odstřel jich ale nějak významné množství neobsahuje, daleko více textu je obsaženo v dialozích a jiných promluvách postav. Tato pomyslná osa citoslovce – ostatní text je v Anče a Pepíkovi vychýlena mnohem více doleva, citoslovce jsou v zásadě na každé stránce a, jak bylo ilustrováno, některé panely jsou jimi až přeplněné.

Jestliže do příběhů Anči a Pepíka autorka nijak výrazně nevstupuje a když ano, pouze neutrálním komentářem, týkajícím se přeskóčeného děje, v knize Na odstřel je tomu naopak. Vstupy autorky tu taky nejsou příliš časté, jednoznačně ale vstupuje přímo do děje, když ho komentuje a přidává i vlastní zkušenosti (*„Dita vzpomíná na časy, kdy sama byla ještě nadšenou studentkou divadelní vědy. I já mám tu dobu v sobě palčivě živou. Všechno, co se tehdy stalo, nikdy nezmizí...“*) (Lomová, 2014).

Z grafické stránky je velký rozdíl v tom, že Anča a Pepík je komiks v barevném provedení, kdežto Na odstřel má pouze černobílé provedení. Barevnost Anči a Pepíka podtrhuje jeho zaměření na děti, u dětské literatury je takřka podmínkou, aby obsahovala barevné ilustrace a byla tak pro čtenáře atraktivnější. Černobílá forma je dnes v komiksu moderní a zvýrazňuje jeho uměleckou hodnotu. Černobílé jsou úspěšné komiksy jako Maus Arta Spiegelmana, Palestina Joea Sacca, Persepolis Marianne Satrapiové či český Alois Nebel Jaroslava Rudiše a Jaromíra 99.

Chtělo by se říci, že hlavní posun ve tvorbě autorky nenastal, protože hlavní rozdíly v jazyce obou děl leží hlavně v jejich publiku, to by však bylo zavádějící. Rozdíl více než dvacet let je mezi oběma komiksy patrný, patrná je i cesta, kterou autorka musela za tu dobu projít. Stvořit kreslený román pro dospělé publikum není nic jednoduchého a i proto jsou autoři „dospělých“ komiksů ve světě bráni mnohem vážněji. I Lucie Lomová

se ve své umělecké tvorbě posunula k náročnějším dílům a tím si získala respekt čtenářů i kritiků.

Rozdíl v textech jednotlivých děl tak neleží pouze v odlišnostech mezi komiksem pro děti a pro dospělé, ale také ve vyspělosti autorky, jež je dnes schopná vytvořit mnohem komplikovanější a sofistikovanější dílo a používat v něm významně složitějšího jazyka.

6. Závěr

Komiks je fenoménem, jehož se týká mnoho paradoxů. Na jednu stranu se s ním dnes setkáváme na každém kroku: v knihkupectví, knihovně či v trafikách se etabloval tak dobře, že v nich má bezpečně své místo, stále ale vlastně nevíme, co to komiks je. Literární žánr, výtvarný žánr, médium, či umělecká forma? Na to ani dnes neexistuje jednotný názor, na němž by se všichni shodli. Několik kreslených románů, které si získaly celosvětovou pozornost a popularitu, jako *Maus*, *Palestina*, *Persepolis* nebo *Valčík s Bašírem*, zajistily komiksu ve všeobecném povědomí pozici plnohodnotného uměleckého díla, jež splňuje ty nejpřísnější požadavky. Objektem seriózního vědeckého zkoumání se však komiks stále stává jen zřídka. Na některých univerzitách jsou tzv. „comics studies“ vyučovány, ale tyto univerzity, jako je naše Univerzita Palackého v Olomouci, tvoří spíše výjimky.

Tato práce se pokusila představit komiks jako svébytnou uměleckou formu, zmínila hlavní směry existujících světových definic a také různé pohledy teoretiků komiksu na vznik a historický vývoj komiksového umění.

V dalších kapitolách se práce týkala jazyka komiksu a jeho specifik. Jako nejzajímavější se jeví přítomnost textu i obrazu a jejich vzájemná kooperace při sdělování informací. Konkrétní jazykové prostředky, kterými se komiks vyznačuje, byly podrobně zkoumány v další části textu, jazykovém rozboru dvou komiksových děl stejné autorky, která vznikla každé v jiném tvůrčím období autorky a jež jsou zaměřena na odlišného čtenáře.

I přes rozdíly mezi jednotlivými díly, popsané v předchozí kapitole, se jazyk obou komiksů v mnohém shodoval. V této práci jsem komiksové vyprávění stylově zařadil k dramatu, pro jeho významnou dialogovou složku. Přestože úloha titulků, kde do příběhu vstupuje vypravěč, je zejména v novodobých komiksech pro dospělé nezanedbatelná,

valná většina příběhu je odvyprávěna prostřednictvím dialogů mezi jednotlivými postavami.

Právě dramatická je příčinou dalších jevů, které obě díla spojují. V pasážích, kdy se příběh dostává do akčnější roviny, přecházejí oba komiksy k úsečnosti, ke krátkým, jednoduchým větám a větným ekvivalentům. V akčnějších částech bývá taky přítomna expresivita ve vyjadřování postav a s ní spojené používání obecné češtiny a nespisovného jazyka.

Dalším specifikem jazyka komiksu je výrazná frekvence užití onomatopoických slov. Tato vlastnost je spojena s obrazovou složkou vyprávění. Pomocí citoslovcí nebo graficky ztvárněných zvuků se dění v panelech stává trojrozměrným a čtenář je vtahován do děje.

Významná je samozřejmě i grafická složka. Ve většině současných komiksů je text psán ručně přímo autorem, a tak vzniká prostor pro grafické zvýraznění emocí a expresivity. Autor má tak proti klasickému literárnímu textu mnohem širší možnosti, co se týče zvýraznění výpovědí, jež mají emotivní náboj. V komiksu je tak často písmo tučné, zvětšené, ostré nebo naopak rozmlžené, roztřesené. Tato technika rovněž přispívá k prohloubení dojmu z příběhu.

7. Seznam literatury

7.1. Primární literatura

Lomová, Lucie *Anča a Pepík*. Praha: Academia, 2004. ISBN 80-200-1275-3

Lomová, Lucie *Na odstřel*. Praha: Labyrint, 2014, ISBN 978-80-87260-62-3

7.2. Sekundární literatura

7.2.1. Knižní publikace

Bureš, Karel *V týmu s Foglarem. Příběh redaktora legendárních časopisů*, 2009 (in *Studia komiksu, Možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2012)

Čermák, František. *Jazyk a jazykověda*. Praha : Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0154-0

Daneš, František a kol. *Mluvnice češtiny 3 - Skladba*. Praha: Academia, 1987

- Dokulil, Miloš a kol. *Mluvnice češtiny 1*. Praha: Academia, 1986
- Eisner, Will *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0-9614728-0-4
- Foret, Martin; Kořínek, Pavel; Prokůpek, Tomáš; Jareš, Michal *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012.
ISBN 978-80-244-3327-1
- GREPL, Miroslav. *Jak dál v syntaxi*. Brno : Host, 2011. ISBN 978-80-7294-511-5
- Grepl, Miroslav a kol. *Příruční mluvnice češtiny*. Praha: Lidové noviny, 1996.
ISBN 80-7106-134-4
- Groensteen, Thierry *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0
- Harvey, C. Robert *Comedy at the Juncture of Word and Image*. Mississippi: Varnum & Gibbons, 2001. ISBN 1-57806-414-7
- Komárek, Miroslav a kol. *Mluvnice češtiny 2*. Praha: Academia 1986
- Kruml, Milan *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics centrum, 2007.
ISBN 80-86839-12-5
- McCloud, Scott *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art s.r.o., 2008. ISBN 978-80-7381-419-9
- Mikušáková, Anna *Comics*. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1995.
ISBN 80-85867-45-1
- Mocná, Dagmar a kol *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha, Litomyšl: Paseka, 2004.
ISBN 80-7185-669-X
- Nosek-Windy, Václav *Ediční poznámka V.Noska-Windyho*, in *Rychlé šípy*, Praha: Olympia, 1999. ISBN 80-7033-565-3
- Pravidla českého pravopisu*. Praha: Pansofia, 1993. ISBN 80-901373-6-9
- Saraceni, Mario *The Language of Comics*. London: Routledge, 2003.
ISBN 0-203-41374-1

7.2.2. Články, recenze, rozhovory

Bárta, Jan *Jak číst komiks aneb o devátém umění* [online] [cit.2014-5-6] dostupné na <http://www.rozhlas.cz/teens/poznavaj/_zprava/jak-cist-komiks-aneb-o-devatem-umeni--1042731>

Couch, N.C. Christopher *Yellow Kid and the Comic Page*; in *The Language of Comics. The Word and Image*; Oxford: University Press of Mississippi, 2001

Eisenhammer, Milan *Paninky to se mnou nemají lehké, rozhovor s Lucií Lomovou*. Instinkt č.19, 2014

Farr, Michael *The Adventures of Hergé* (reedice) San Francisco: Last Gasp (poprvé vydáno v r. 2007 v John Murray Publishers Ltd.). ISBN 978-0-86719-679-5; via en.wikipedia.org [online] [cit.2014-8-6]

Fencel, Ivo *Historie Ladových kreslených komiksů a vyprávění* [online] [cit.2014-8-6] dostupné na <<http://www.citarny.cz/index.php/aktuality-knihy/4845-foglar-chata-v-jezerni-kotline-spielberg>>

Goulart, Ron. "The Funnies: I", *Comic Book Encyclopedia*. New York: Harper Entertainment, 2004.

Holeček, Jan *Úvod do komiksu* [online] [cit.2014-5-6] dostupné na <<http://www.komiks.cz/seznamy.php>>

Hrbáček, Josef Srovnání dvou překladů z hlediska využití prostředků koheze textu Naše řeč, ročník 70 (1987), číslo 3 [online] [cit.2014-9-6] dostupné na <<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6699>>

Matějíček, Tomáš *Rozkoš z komiksu, rozhovor s Thierryem Groensteenem*. A2; č.37, 2007 [online] [cit.2014-8-6] dostupné na <<http://www.advojka.cz/archiv/2007/37/rozkos-z-komiksu>>

Pleban, Dafna *Investigating the Clear Line Style*, ComicFoundry. [online] [cit.2014-8-6] dostupné na <<http://comicfoundry.com/?p=1526>>

Podskalská, Jana *Tvůrci čtyřlístku oslavují, vychází pětisté číslo*, Deník.cz, 2010 [online] [cit.2014-9-6] dostupné na <http://www.denik.cz/z_domova/fifinka-a-spol-z-treskoprsk-20101128.html>

Prokůpek, Tomáš *Ven z bubliny*. A2, č.20, 2008 [online] [cit.2014-10-6] dostupné na <<http://www.advojka.cz/archiv/2008/20/ven-z-bubliny>>

Ryška, Pavel *Co studují comics studies? Studium komiksu a dědictví formalistického obratu*. in *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012.

Sakyk *Třetí tisíciletí – tisíciletí českého komiksu?* Komiks.cz [online] [cit.2014-9-6] dostupné na <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=58>>

Sequence (kol. autorů), *Dějiny českého komiksu, dějiny vzestupů a pádů*. [online] [cit.2014-10-6]

dostupné na <<http://www.goethe.de/ins/cz/pra/kul/duc/lit/com/tsch/cs6511511.htm>>

Šlerka, Josef *Komiks/Jak mu rozumět*, [online] [cit.2014-6-6] <<http://cinepur.cz/article.php?article=1631>>

Štěpánová, Veronika *Klasifikace titulů literárních děl*. Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. Praha [online] [cit.2014-9-6] dostupné na <<https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Olostiak3/subor/43-stepanova.pdf>>

Wood, Mary *The Yellow Kid on paper and stage, Contemporary illustrations* [online] [cit.2014-8-6] dostupné na <Xroads.virginia.edu>

7.2.3. Internetové stránky

Astérix: Fenomén a souvislosti <<http://asterix.comics.cz/asterix-historie-souvislosti.html>>

Comicsdb.cz <<http://www.comicsdb.cz/comics.php?id=587>>

Knihovnička Čtyřlístek <<http://chrz.wz.cz/?stranka=401>>

Historie komiksu <<http://komix.kvalitne.cz/his.htm>>

Lambiek Comiclopedia <http://www.lambiek.net/artists/s/saintogan_a.htm>

The Daily Strip <<http://deepwoods.org/daily.html>>

Oficiální stránky Lucie Lomové <<http://lucielomova.blogspot.cz/p/bio.html>>

Oficiální stránky Tintina <<http://us.tintin.com/about/>>

8. Resumé

(česky)

Tato práce nejprve představuje komiks jako významný kulturní fenomén. Věnuje se různým současným i historickým pohledům na definici komiksu a také na jeho vznik a historii. V práci je věnována pozornost jazyku komiksu, na němž se podílí jak textová, tak obrazová složka.

Druhá část práce se zabývá jazykovou analýzou dvou komiksů od stejné autorky, Lucie Lomové. První kniha je soubor dětských příběhů o Anče a Pepíkovi, druhá se jmenuje Na odstřel a je to detektivka z divadelního prostředí. Analýza je provedena z hlediska horizontálního a vertikálního členění, syntaktické, lexikální a morfologické roviny. Pozornost je věnována i grafice a fonetice, jež mají v komiksu mnoho společného. V závěru práce jsou oba texty porovnány a vyjasňovány příčiny jejich rozdílností.

9. Summary

(english)

At first, the thesis introduces comics as an important cultural phenomenon. It is dedicated to various present and historical views to the definition of comics and also to its evolution and history. The attention is given to the language of comics where both the verbal and visual aspects cooperate with each other.

The second part of this thesis deals with the linguistic analysis of two comic books from the same author, Lucie Lomová. The first book is about children's adventures of Anča a Pepík, the second is called Na odstřel and it is a detective story on theatrical background. The analysis is realized from the point of horizontal and vertical text layout, syntactical, lexical and morphological level. The attention is also given to phonetics and graphics which in comics have much in common. At the end both of the texts are compared and the causes of their differences clarified.

10. Klíčová slova

Komiks, definice komiksu, historie komiksu, jazyk komiksu, jazyková analýza, syntaktická analýza, lexikální analýza, morfologická analýza, Lucie Lomová.

11. Key words

Comics, definition of comics, history of comics, language of comics, linguistic analysis, syntactical analysis, lexical analysis, morphological analysis, Lucie Lomová.

12. Seznam obrázků

Obrázek 1 Pojem „ucelení“ podle Scotta McClouda	12
Obrázek 2 Tapiserie z Bayeux	14
Obrázek 3 První vydání komiksu Ally Sloper z 27.prosince 1884.....	16
Obrázek 4 The Yellow Kid	18
Obrázek 5 Art Spiegelman: Maus	21
Obrázek 6 Obrázkový příběh Rudolpha Töpffera, Monsieur Vieux Bois, z roku 1839	23
Obrázek 7 Tintin a faronovy doutníky z roku 1955.....	25
Obrázek 8 Dobrodružství Tondy Čutala; Lada, Josef (1929)	27
Obrázek 9 The Language of comics; Saraceni, Mario; The components of comics (2003). 31	
Obrázek 10 The Language of comics; Saraceni, Mario; The components of comics (2003)33	
Obrázek 11 Logo českého KomiksFest!u	34
Obrázek 12 Alois Nebel; Rudiš, Jaroslav, Jaromír 99 (2003-2005)	36
Obrázek 13 The Language of Comics; Saraceni, Mario; Between the panels (2003)	38
Obrázek 14 The Language of Comics; Saraceni, Mario; Between the panels (2003)	39
Obrázek 15 Anča a Pepík, Dítě, Lomová Lucie (2004).....	48
Obrázek 16 Anča a Pepík; Návštěva; Lomová, Lucie (2004).....	50

Obrázek 17 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)	53
Obrázek 18 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)	54
Obrázek 19 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)	56
Obrázek 20 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)	58
Obrázek 21 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)	58
Obrázek 22 Na odstřel; Lomová, Lucie (2014)	59

Evidenční list